Nr. 5-1992 Løssalg kr. 39,-

DNH KLUBBEN

Den Norske Hjemmedata-klubben.



AMIGA

Lavere priser på Amiga 500 og Amiga 600!

Kurs i maskinkode. Test av Adspeed.
Komplett spill-liste! Nyhet-Rytmesamplinger!
Skriv inn ditt eget spill i AMOS!
Nyhet, Mini Office, komplett brukerprogram!
GRATIS verdikort for spill følger med!

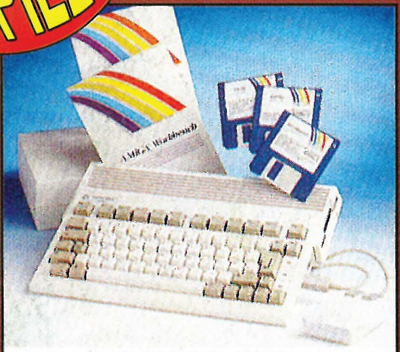
PC

Enda lavere priser!

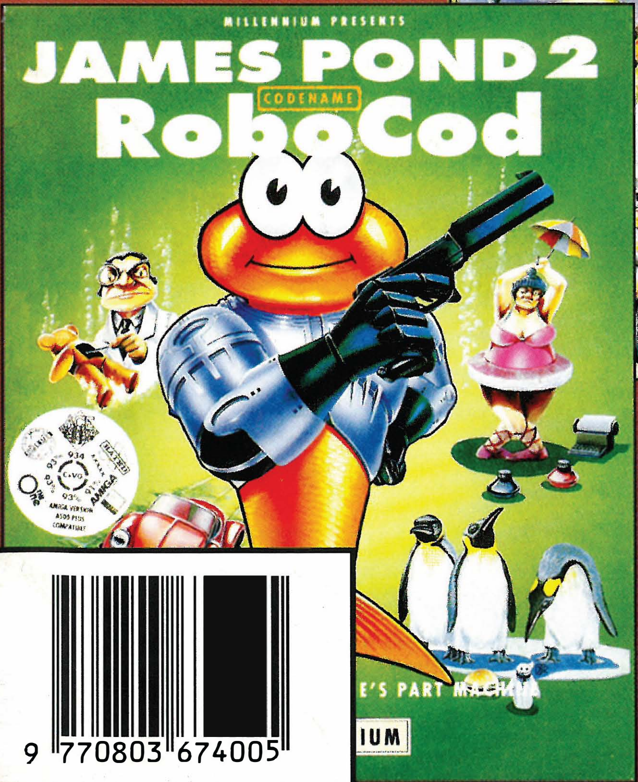
Pascal kurs!
DOS kurs del 2.
Komplett spill-liste!
Mange gode pakke-tilbud på Commodore PC!



Månedens SPILL!



AMIGA 600
Enda rimeligere!



9 770803 674005

COMMODORE 64

Skriv inn spill og programmer direkte fra bladet: Casino og Skjermbølge-maskinkoderutine!
Komplett spill-liste!
Lavere priser!

SEGA

NYHET !
Olympic Gold og Wonder Boy til Mega Drive.



Commodore 64 SUPERT pakketilbud kr. 1750,-

Alt dette følger med!

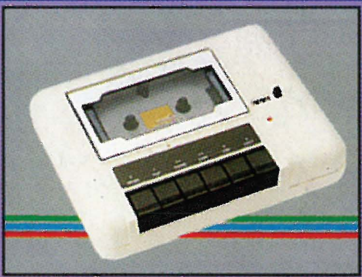
1 stk. Commodore 64 med nettdel, kabel til TV og bruksanvisning på Norsk
1 stk. Kassettspiller (Verdi Kr. 395,-)
2 stk. Joystick (Verdi Kr. 170,-)
75 stk. Spill på kassett. (Verdi Kr. 195,-)
6 stk. Kassetter i kassett-klubben C=64. Hele årgang 1989 (Verdi Kr. 290,-)
Disse kassettene inneholder bl.a.
74 stk. Nytteprogrammer.
13 stk. Demoer
4 stk. Musikkprogrammer.
6 stk. Kurs-programmer
30 stk. Spill.



Over 100 SPILL

Vær rask, så får du:
Hurtigsvarpremie på kassett eller diskett.

Alt dette får du til vår fantas-tiske pakkepris:
C-064 K
Kr. 1750,-



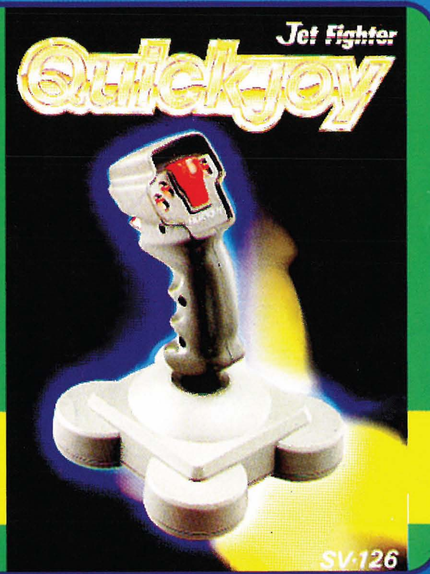
Kassettspiller
Som passer til Commodore 64
K-150 Kr. **395,-**

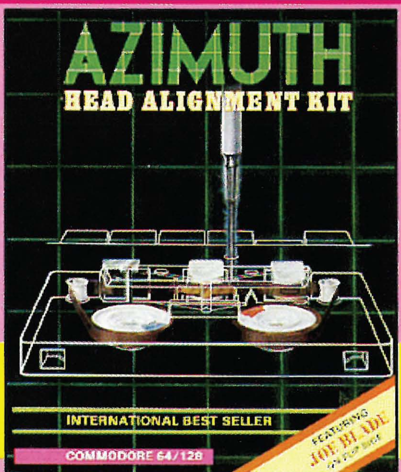
Kassettspiller + 75 spill
på kassett som passer til Commodore 64. Kun:
K-151 Kr. **495,-**

Jetfighter

En meget populær joystick
6 mikrobrytere
2 skyteknapper
Autofire m/hastighetsvelger

SV 126 Kr. **195,-**

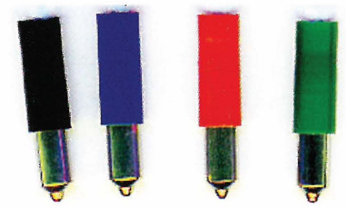




Justeringskassett

For justering av kassettspiller. Justeringen på kassettspilleren er ofte kritisk, og det lønner seg å justere den fra tid til annen. Det følger med et spill på andre siden av kassetten.

C-598 Kr. **185,-**



Plotterpenner.

Til Commodore 1520 printerplotter. 4 farger er tilgjengelig. Sort, blå, rød og grøn. Pris pr. farge:

Kr. **28,-**

Den Norske Hjemmedataklubben

Abonner på bladet!

dNh Klubben utkommer 6 ganger pr. år hver annen måned. Bladet selges med diskett-vedlegg hos bladforhandler. Diskett-vedlegg kan variere mellom Amiga og PC diskett. Disketten kan byttes vederlagsfritt hos oss til et av disse formatene, hvis du har fått et diskettformat som ikke passer til din maskin.

Man kan abonnere på bladet uten diskett-vedlegg. Dette koster **Kr. 95,-** pr. år. (6 nr.). Man kan også abonnere på bladet med diskett-vedlegg. Dette koster **Kr. 295,-** pr. år. (6 nr. og 6 disketter.) Man må da spesifisere til hvilken maskin man ønsker disketten. Det er 2 muligheter:

1. 3,5" diskett for Amiga.
2. 3,5" diskett for PC.

Kryss av på bestillingseddelen på side 47 hvis du ønsker å abonnere på bladet.

Innhold!

Verdikort-system for spill!

Vi har et unikt verdikort-system for spill. Kjøper du 10 spill, så vil du få spill nr. 11 GRATIS. Det du må gjøre er å samle 10 slike verdikort som du ser nederst på siden. Vi hjelper deg på veg og gir deg et GRATIS kort med det samme. Kun 1 gratis kort pr. kunde. Gjelder også SEGA spill.

Du vil få et slikt verdikort hver gang du kjøper et spill fra oss. Ved å samle 10 slike kort, og sende de til oss sammen med bestillingen på det spillet du vil ha, så sender vi dette spillet GRATIS til deg.

Når mottar du et verdikort?

Hver gang du kjøper et månedens spill, eller et annet originalspill. Verdikortene gjelder ikke for andre billigspill.

Hvem får verdikort?

Alle som kjøper spill fra oss, men spillene må være kjøpt av samme person, og du kan **ikke** samle kort fra andre.

Gå sammen med andre.

Det du kan gjøre, er å starte en klubb, eller gå sammen flere stykker å bestille spill på **et** navn, da vil man raskere komme opp i 10 spill, men husk at spillene må være kjøpt av samme kunde for at verdikortene skal gjelde. Dette blir sjekket, da alt er lagret på data.

GRATIS Verdikort fra: dNh

Tilhører kundenr.____________________

Hver gang du kjøper et Månedens spill eller et annet originalspill fra oss, vil du få et slikt kort.

Ved å samle 10 slike kort, får du et spill GRATIS hos dNh. Lever inn de 10 kortene sammen med bestillingen, på det spillet du vil ha GRATIS, og vi sender deg det, uten noen omkostninger som porto etc. Spillet, må være i samme prisklasse som de 10 du tidligere har kjøpt. Kortene er personlig, og kan ikke overdras til andre, og alle spillene må være til samme type datamaskin. Hvis du mener å ha mottatt 10 kort, men mistet noen, så gi beskjed, da alle opplysninger også er lagret hos oss.

Den Norske Hjemmedataklubben.

Hei alle sammen.

dNh, Nå også med SEGA.

Vi har nå også startet med SEGA spill og utstyr. Hvis interessen er god, så kommer vi til å fortsette med det.

Vi fortsetter med vårt Verdikort-system, som nå også vil omfatte SEGA spill, så det er bare å sette i gang å kjøpe spill for å spare på kort, men husk at de kortene som følger gratis med disse bladene kan benyttes kun en gang av hver kunde.

Public domain diskett **dNh PD** til nr. 31 for AMIGA er klar.

Bladet har nå et opplag på 16.000. Ca. 5000 stk. kommer ut hos bladforhandler. Disse har en AMIGA diskett som vedlegg for dette nr. Vi vil alltid ha diskett-vedlegg med bladet som kommer ut hos bladforhandler, men diskettformatet vil variere mellom PC og Amiga, så neste gang er det en PC diskett som blir vedlegg til bladet. Du kan bytte disketten vederlagsfritt hos oss til et av de andre formatene hvis du ønsker dette. Send oss disketten med beskjed om hvilken du vil ha tilbake i bytte. Vi har dessverre måtte kutte ut Commodore 64 som vedlegg-diskett, da det viste seg at salget på bladet gikk drastisk ned med denne disketten som vedlegg. De som abonnerer på bladet med C-64 diskett vil selvsagt få dette videre, og du kan fortsatt bytte til C-64 diskett ved å sende inn den disketten du har fått.

Takk!

Til alle som har sendt oss brev, vitsetegninger og programmer. Fortsett med det.

Vi er også på jakt etter artikler til bladet (Se etterlysning inne i bladet.)

ANNONSEREGLER

1. Kun medlemmer kan annonsere.

2. Alle annonser som IKKE har med kjøp og salg å gjøre vil få plass i bladet GRATIS. Eks. Demogrupper som søker medlemmer, kontakt-annonser mm. er GRATIS.

3. Hvis du vil annonsere for noe du vil selge eller kjøpe, så koster annonsen kr. 50,- Du må skrive annonsen på et innbetalingskort. (Der det står melding til adressaten). Og gå i banken eller på posten å betale den, og annonsen vil komme i neste nr. av dNh. Annonsen må være oss i hende senest 3 uker før utgivelse for å bli med, ellers vil annonsen komme med i påfølgende nr.

4. Kun privatpersoner, ikke firmaer kan annonsere på denne måten.

5. Vi forbeholder oss retten til å avvise annonser som vi mener ikke passer inn. Dette gjelder i særlig grad der vi mistenker at noen vil selge piratkopierte spill mm. som er ulovlig. Bl.a. er det endel som søker kontaktannonser for bytte av spill. Dette lukter litt av piratkopiering, og det er jo ikke tillatt. Så hvis man ønsker å bytte spill, så skriv i annonsen at man kun ønsker å bytte originalspill eller kun PD osv.

Hva er Den Norske Hjemmedataklubben?

Vi er en klubb som tjener medlemmenes interesser ved å skaffe til veie rimelig hjemmedata- tilbehør. Vi har faste tilbud på månedens spill samt annet tilbehør til hjemmedata. Vi har kurs i programmering, brev og spørsmål-spalte samt nyheter til hjemmedata. Vi har med alt som gjør data morsomt.

HVORDAN MELDER JEG MEG INN?

Det er enkelt å bli medlem. Det kan du bli på 2 måter:

ENTEN

1. Ved å bestille månedens spill eller noe annet fra dette bladet. Du er alltid medlem i ett år fra du bestiller noe, og vil hele tiden få tilsendt dette medlemsbladet 6 ganger etter du har bestilt noe fra oss.

ELLER

2. Ved å betale medlemskontigenten som også inkluderer et års abonnement på dette medlemsbladet. Kontigenten er bare Kr. 95,- og kan betales til bank konto: 6241.06.02410 eller postgirokonto: 0803 4 02 98 07. Du vil da være medlem i et år, og få tilsendt dette bladet 6 ganger.

HVA FÅR JEG SOM MEDLEM?

1. Du får garantert laveste priser på helt nye spill (månedens spill), samt meget gode tilbud på alt annet utstyr og programmer til hjemmedata.

2. Du kan annonsere GRATIS hvis annonsen ikke har noe med kjøp eller salg å gjøre, ellers koster annonsen kr. 50,- Annonsen må ikke være for stor, og vi forbeholder oss retten til å avvise annonser som vi mener ikke passer inn. Kun privatpersoner som er medlem (ikke firmaer) kan annonsere. Hvis du ikke er medlem, så koster annonsen Kr. 145,- som også inkluderer medlemskap. Det er selvsagt ikke lov å annonsere for salg av piratkopierte spill.

3. Du kan delta i konkurranser som vi arrangerer i bladet, og vinne fine premier.

4. Du får vite siste nytt og alt som skjer innen hjemmedata, PC og TV-spill

5. Du får nyte godt av våre kurs.

6. Du får dette bladet 6 ganger pr. år.

SEND INN TIL OSS!

Først vil jeg takke alle som har sendt inn vitsetegninger, brev og spørsmål til oss. Fortsett med det.

For at dette skal bli et godt medlemsblad, så ønsker vi oss deltakelse fra dere. Send oss spørsmål eller kommentarer til brevspalten. Du kan også sende inn vitsetegninger eller andre ting. Vi vil også gjerne ha programmer du har laget til Commodore 64, AMIGA eller PC. Gode programmer premierer vi med gavekort til bruk hos:

DATA-TRONIC.

POSTOPPKRAV

Alt du bestiller fra oss, vil bli sendt i postoppkrav hvis du ikke forskuddsbetaler dette. Ved postoppkrav kan fraktomkostningene variere fra Kr. 42,- til Kr. 180,- avhengig av postverkets takster for vekt og størrelse.

FORSKUDDSBETALING

kan skje til bankgiro: 6241.06.02410

Husk å skriv på innbetalingen hva som bestilles, og legg ved kr. 30,- for porto. Ved forskuddsbetaling over kr. 500,- sendes varene fraktfritt. Annonser i bladet forskuddsbetales på samme måte ved å skrive annonsen på innbetalingsblanketten.

BESTILL NÅ, BETAL SIDEN.

Hvis du har Kjøpekort eller Nøkkelkort, så kan du benytte deg av dette når du handler med oss. Husk å skrive kortnr. og underskrift på bestillingslisten.

Du kan også handle med Kr. 0,- kontant. Se informasjon om dette på side 47.

Alle priser i bladet er med moms.

DATA-TRONIC

Boks 108
1450 Nesoddtangen
Fax: (09) 96 09 01
BBS: (09) 91 69 80
Ordre tlf.(09) 96 00 10

Trykk: A/S Duplotrykk

Nr. 4-1992

Brevspalten



Her i brevspalten kan du komme med spørsmål hvis det er noe du lurer på, eller kommentarer av alle slag.

Først vil jeg takke alle som har sendt inn brev til brevspalten. Det er mange som sender inn, og vi har dessverre ikke anledning til å svare på alle brevene. Vi prøver derfor å ta med de som er mest representative her i spalten.

Mange som skriver inn til oss, vil at vi skal svare privat tilbake, men det har vi dessverre ikke kapasitet til.

Hei!
Jeg er en helfrelst dNh-fan som digger data. Først litt ros/ris til dere.
Positivt!
Bladet er blitt større, og det på kort tid!
Det har etterhvert blitt mere PC-stoff.
Billige deler/utstyr til maskiner, spesielt PC. Fine konkurranser.
Negativt!
Dårlige premier i konkurransene, før var jo gavekort på 300,-
Slutt med å ta inn annonser hvor det ikke er spesifisert at det er originalspill som skal byttes! Disse "kontakt" annonsene er nesten bare "pirater".
Pascal kurset er dårlig. Hvorfor ikke ha et utfyllende GW-Basic kurs? GW-Basic har mye flere brukere enn Pascal!
Hilsen: Jan Ivar Breddari, 9925 Svanvik.

Takk for brevet med ros og ris.
Når det gjelder premiene i konkurransene, så kan vi ikke ha større premier siden det er så mange forskjellige kategorier. Vi deler jo ut 8 gavekort av kr. 200,- og det blir 1600,- kr. til sammen.
Vi setter gjerne i gang et Basic kurs hvis det er interesse for det, så alle som ønsker basic kurs for PC, Skriv inn og si din mening.

Til Brevspalten.
Jeg har noen spørsmål om CDTV.
1. Må man bruke en spesiell monitor, eller kan man bruke TV som skjerm til CDTV?
2. Kan man bruke printer og harddisk på CDTV?
3. Kan man bruke joystick til CDTV?
Hilsen AMIGA/CDTV fan.
PS: Dette er et megabra blad....

Takk for det.
Her er svarene:
1. JA! Man kan bruke vanlig TV på CDTV.
2. Ja, man kan bruke printer, men det er ikke laget harddisk til CDTV enda, men det ryktes at det er noe på gang der, så det er mulig det kommer harddisk på markedet om ikke så lenge.
3. Det er ikke den "normale joystick inngangen på CDTV, men det er en mus inngang med spesiell CDTV plugg, og denne kan man bruke joystick på hvis man har den rette pluggen. Ellers så følger det med en fjernkontroll med innebygget joypad. (TV spill typen). Denne kan også fungere som en joystick.

Jag har et spørsmål til brevspalten.
Hvordan kan man lage en dokumentasjonsfil på Amiga som kan hentes inn fra et Workbenchicon. Må jeg ha et spesielt program for dette eller er det mulig via Workbench/Extras disketten?
Hilsen Terje Karlsen

Takk for brevet.
Ja, det er mulig ved hjelp av et program som heter MORE og som ligger i Utilities skuffen. La oss si at du skriver en tekst ved hjelp av Noatpad som følger med Workbenchdisketten. Når du lagrer teksten vil denne teksten få et Icon. Velg dette iconet, og velg deretter Info fra Workbenchmenyen du får når du trykker høyre mustast. I rubrikken der det står: DEFAULT TOOL skriver du Path veien og MORE. Eks. :Utilities/more ":" betyr at MORE må være lagret på den samme disketten som teksten. Hvis du skriver SYS:Utilities/more så vil maskinen lete etter programmet MORE på oppstartdisketten i Utilities skuffen. Til slutt velger du SAVE og nå kan du trykke på Iconet med tekstfilen, så vil denne bli listet opp på skjermen. Det finnes tekstlesere som er bedre en MORE. F.eks. PPMore som bl.a. er med AGATON diskettene. PPMore kan også lese tekstfiler som er pakket med PowerPacker. På denne måten kan man spare plass på disketten.

Her er noen POKE koder for spill til Commodore 64 for å få evig liv mm.. For å bruke kodene må du ha en resettknapp. Trykk på knappen, skriv inn POKE koden og deretter SYS koden for å starte spillet igjen:
Garfield: POKE 25389,173 : POKE 25370, 173 : SYS 24320
Gauntlet: POKE 48621,96 (Fienden angriper ikke) POKE 49009,96 (Gjør deg uslåelig) SYS 32768
Falcon Patrol: POKE 16764,36 : POKE 16705,2 : SYS 6640
West bank: POKE 12712,165 : SYS 4100
Packman: POKE 15907,32 : POKE 15908,32 : POKE 15909,32 : SYS 2061
Bomb Jack 2: POKE 7053,200 : SYS 4100
Giana Sisters: POKE 2447,(antall liv 1-127) : POKE 7473,0 (Uendelig tid) : POKE 8110,0 (Du kan gå igjennom ild) : SYS 2127
Krakout: POKE 35223,234 : POKE 35224,234 : POKE 35225,234 : POKE 35262,234 :POKE 35263,234 : POKE 35264,234 : SYS 32837
1942 : POKE 3198,234 : POKE 3199,234 : SYS 2640
He Man: POKE 6513,173 : SYS 18550
Hunchback: POKE 22521,234 : POKE 22522,234 : POKE 22523,234 : SYS 16384
Hilsen Lars Erik Waller.

Takk for tipsene.
Se for øvrig flere spill-tips til andre maskiner på side 40.

Til brevspalten.
Jeg har noen spørsmål til dere.
1. Er det lovlig å kopiere Public Domain programmer av hverandre?
2. Er det mulig å koble en Amiga til en harddisk beregnet på en PC?
3. Finnes det skjermkort til Amiga som kan gi høyere oppløsning og flere farger en det som er innebygget?
Hisen Vegard Flesvig

Takk for brevet.
1. JA! Det er lov å kopiere både Public Domain og såkalt Shareware programmer av hverandre. Forskjellen på Public Domain og Shareware er at mens Public Domain kan både kopieres og brukes fritt, så kan Shareware fritt kopieres, men hvis du vil bruke programmet etter å ha testet og prøvet det, så oppfordres du til å sende noen kr. til den som har laget programmet. Hvor mye og til hvem, går fram av informasjonen som følger programmet. Du vil da som regel få tilbake siste versjon av programmet mm.
2. Ja! Men du å ha en harddisk-kontroller til Amiga'en. Det finnes en kontroller du kan montere inne i Amiga'en. Det er også mulig å plassere harddisken inne i Amiga'en hvis den ikke er alt for stor. (Se artikkel side 24 i dNh nr. 3-92)
3. Nei! Du må nok klare deg med det som er standard innebygget i Amiga'en.

Til Brevspalten
Jeg har lyst til å lage spill (rollespill) på Amiga 500. Hvilket programspråk foreslår dere? Helst med lite skriving.
Hilsen
Kristian Hansen

Det beste programspråket til Amiga er AMOS! Med dette språket kan du lage det meste. Det er mulig at noen "C-freeker" og "Assembler-hackere" ikke er enig med meg, men hvis man ikke har ambisjoner om å bli profesjonell programmerer på Amiga, så er AMOS det beste. Hvis du er helt nybegynner i programmering, så kan du også vurdere å skaffe deg EASY AMOS i steden for AMOS. Den er lettere og starte med, og det følger med en bok som har opplæring i basic-programmering og tar dette meget grundig fra starten.

Medlemsannonser.

Vi har fått inn endel medlemsannonser, og særlig av folk som vil ha kontakt med andre med samme interesse. Disse annonsene har vi satt opp under kontakter søkes, så kan dere jo kontakte hverandre.

Det er endel som søker om bytte av spill. Husk at bytte av spill bare kan skje med originalspill eller PD og Sharewarespill. Bytte av kopierte originalspill er forbudt ved lov, og man kan bli politianmeldt og risikerer både bøter og fengsel for dette.

Commodore 64

C64 selges. Programklubben C-64 årgang. 89, 90, 91 og 92 (Resten av året blir sendt etter hvert) for kr. 280,- pr. årg. eller kr. 1000,- samlet, eller byttes i 1541 disk drive. Ønsker å kjøpe 1541 disk drive. Tlf. (043) 35812, Spør etter Knut (18.00-22.00)

Eg har eit problem med spillet The Last Ninja III. Eg kjem ikkje forbi level 3. Kan nokon hjelpe meg så ring: 04-43 74 14 eller skriv til: Ove helge Waldeland, Eundvegen 15, 4362 Vigrestad.

Commodore 64 kontakter søkes.

Kristian Bakkejord, Bakkejordveien, 9310 Sørreisa, Bytte av spill og programmer på diskett. Alle får svar.

Rune Naas, Buesvingen 5, 6500 Kristiansund N, Musikkprogr. og spill.

Kjetil Johnsen, Rosteingrenda 103, 7075 Tiller. Send diskett og du får svar.

Viggo A. Evensen, Haukeberget 1, 5095 Ulset. Kun disk. Er interessert i å kjøpe originalspill på diskett. Disk= svar.

Nils Arne Hidle, Hidle, 5437 Finnås. Gjerne elite. Disk=svar.

Amiga

Prosound Stereo lydsampler m. software selges kr. 750,- Ekstra diskettstasjon kr. 390,- Monkey Island 2 kr. 290,- Send meg Navn og telefonnummer, så ringer jag hvis det du er interessert i ikke er utsolgt. Vær rask! Henvendelse. Tonny Espeset, Anthon Wallesvei 4, 1300 Sandvika.

Er det noen som vil være med i klubben TEAM AMIGA? Så skriv til: TEAM AMIGA/ Christian Roghell, 8642 Finnefjord. PS. Only 500.

Kan noen koder eller juks til Escape from Colditz, Warlords, Crime does not pay og Speedball 2? Fire av dem som skriver til meg, (En for hvert spill) får en Superdisk, en diskett med mange PD spill og programmer på. Husk å vedlegge navn og adresse. Jeg betaler returporto! Skriv til: Erik Hagen, Jervestien 3, 4033 Forus.

Jeg bytter Carthage, Fire And Brimstone og Barbarian mot Sim Ant. Mine spill er originale til Amiga. Jeg vil også swappe PD disketter. Helt Fred Fish, demos og utillities, men også andre PD disketter. Send liste på papir eller diskett. Skriv eller ring til: Geir A. Schaathun, Boks 30, 5770 Tyssedal. Tlf. (05) 44 69 53.

Selges. Amiga PD Fisch til 720, Amos PD mm. Send kr. 9,90 i frimerker for katalogdiskett. Fra kr. 8,20 pr. diskett inklusive porto! Kontakt Geir Haatveit, Furuvn. 44, 3750 Drangedal. Postgiro# 0824 0435803

Amiga kontakter søkes.

Glenn Frode Olsen, Boks 2055, 4641 Søgne.

Børje Remme, Oddestemmen, 4660 Evje. Tlf. (043) 30877.

Erik Thomassen, 4670 Hornnes. Tlf. (043) 30415. 100% svar og 1000% disk tilbake.

Terje Abusdal, Dåsnesvegen, 4670 Hornnes. Tlf. (043) 30571. 100% svar og 210% disk tilbake.

Olav E. Paulsen, Halsvarden 5370 Fjell. Spill og programmer.

Raymond Hansen, Borgensvingen 106, 9100 Kvaløysletta.Disk = svar.

Kim Dahler, Møllerhagen, 1592 Våler. Send disks. 100% svar.

Sven Arne Abrahamsen, 6094 Leinøy. Disk = 5000% svar. Bytte av demos mm.

Jens Revholt, Skoleveien 10, 2100 Skarnes. Disk=svar.

Håvard Edinsen, 6585 Veidholmen. Liste=svar.

Alf Roger S. Antonsen, 6585 Veideholmen. Liste=svar.

Kyrre Indrebø, Bøveien 123, 4070 Randaberg. Disk = svar.

Kolbjørn Haugen, Kvilsteinveien 3, 7206 Hellandsjøen.

Terje Husby, Kvilsteinveien 7, 7206 Hellandsjøen.

Kjell Halvor Landsverk, 3895 Edland. Bytte av spill og tips.

Erik Folven, 3890 Ytre Vinje. Bytte av spill, animasjoner og bilder.

Geir Ove Ostro, Rorbu, 3550 Gol. Liste = 100% svar.

Sturla Høgstad, 9380 Gryllefjord. For bytte av prog./ideer.

Eivind Adolfsen, Klokkeråsen 12, 3180 Nykirke. Tlf. (033) 78095 Bytte av demos, program mm. Disk = svar.

Michael Brustad, Kirkeveien 5, 7200 Kyrkseterøra. Tlf. (074) 51539. Bytte av demos mm. Alle får svar.

PC

Originalspillene King's Quest 4 og Sorcerian (Begge fra Sierra) ønskes byttet i andre originalspill. (3,5") Spesielt intr. i Super Sega. Skriv/ring til: Jan Ivar Beddari, 9925 Svanevik. Tlf. (08) 59 50 06

Ønsker å selge en 20 Mb harddisk + endel orginalspill til PC. Skriv til: Svein Andersen, Berta Bråtensv. 11, 1347 Hosle.

PC klubben StarClub søker medlemmer. Vi er to data-freaks som nettopp har startet en dataklubb, og vi søker etter medlemmer som gjerne vil ha spredd selv-lagde programmer utover. For å bli medlem gjør du følgende: Du sender to disketter til oss. Den ene er fylt med programmer du har laget selv, den andre er tom, Den tomme disketten vil du få igjen senere, men fylt med programmer fra andre medlemmer. Dette betyr at alle medlemmene vil få spredd programmene sine blant andre medlemmer. Send til: Morten Aune Lyrstad, Soltun, 2170 Fenstad. Merk konvolutten med STARCLUB.

Jeg har et problem med spillet: Conan the Cimmerian. Jeg finner ikke Jade og Marble Key og inngangen til Temple of set. Jeg håper noen kan hjelpe meg. Skriv til: Truong Huu Nghia, Thor Heyerdahlsgt. 32, 3250 Larvik. Eller ring (034) 84 875. PS. Kanskje kan jeg hjelpe deg også.

PC klubben "STAR" ønsker medlemmer over hele landet. Hvis du blir med, får du medlemsavis og div. andre ting i posten. Skriv eller ring til PC-klubben STAR. General Fleischers gt. 18, 8003 Bodø. Tlf. (081) 26346 (Thomas)

PC kontakter søkes.

Ronny Enoksen, 9420 Lundens Bjørnå. 3,5". Send liste.

Stefan Haug, 2140 Sander. 3,5". Liste = svar.

Knut Olaf Haugen, 4993 Sundebru. Send liste.

Kjell Rune Bøye, Parkvn. 10A, 6300 Åndalsnes. Bytte av programmer og løsninger.

Kristian Johansen, Soldatsvingen 18, 9900 Kirkenes. Svarer alle.

Bjør Inge Berg, Skogvn. 16 C, 7058 Jakobsli. Disk eller liste = 100% svar.

Terje Koldrup, Vestveien 1, 3290 Stavern. 3,5" Liste = svar.

Thomas Nilsen. Småskogveien 7, 8400 Sortland. Send gjerne tips og passord til Might & magic 3. Liste = svar.

DIV.

Commodore MPS 1200 skriver selges rimelig kr. 980,- Game Boy (nesten ubrukt) selges kr. 690,- Henvendelse: Tonny Espeset, Anthon Wallesv. 4, 1300 Sandvika

Amiga 500 & Commodore 64 selges. Nærmere informasjon ved å kontakte tlf. 033-82373 eller 033-81128

Spill selges: Space Crusade...250,- Eye of the beholder...350,- Wolfpack...350,- F-15-II...400,- Nord og Sør...100,- Jan Egil Vassdokken, 2680 Vågåmo.

C-128 m/diskettst. 1571. Printer og monitor, selges rimelig. Ring 05-555819 etter kl. 16.00. Per Inge Sørstrømmen, 5610 Øystese.

A.U.C. (Atari User Club) Søker medlemmer. Liste = svar. Skriv til Raimond Storebø, 5392 Storebø.

Jeg selger spill til: C-16/Plus 4, 48K Spektrum. Microcomputer 32K RAM og C-64/128. Selger også en brukermanual til C-64. Hvis du er interessert, ring eller skriv. Spillene koster mellom 50 og 100 kr. Tlf. 086-54690 Håvard Mikalsen, Hov, 8813 Koppardal.

Fortsetter side 37.









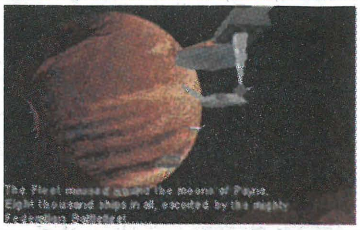
Epic

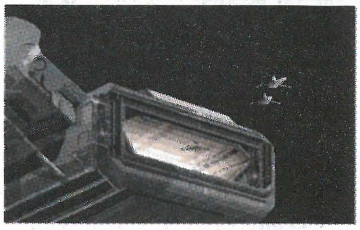
Et fantastisk Science Fiction eventyr med 3D grafikk og mye action.

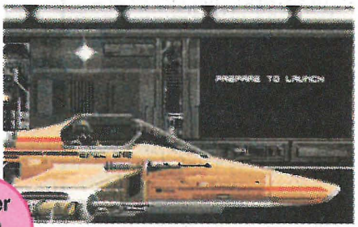
Du styrer en starfighter-jager som får mange oppgaver. Fra å rydde et minefelt i rommet til å nedkjempe romvesener som har inntatt planeten.
Spillet er som en simulator der du styrer srarfighteren med mus eller joystick. Opplev supersonisk flyging når du gir gass, og målsøkende raketter, der du ser målet på skjermen foran i cockpiten, eller laservåpen med lang rekkevidde. Meget virkelighetstro grafikk med god realisme. Instrumentene i cockpiten hjelper deg å velge ut det riktige målet. Et meget fengslende spill for deg som liker virkelighetstro sience-fiction-action. **Og prisen:**

PC	Amiga
kr. 475,-	kr. 395,-

Krever 1 Mb minne







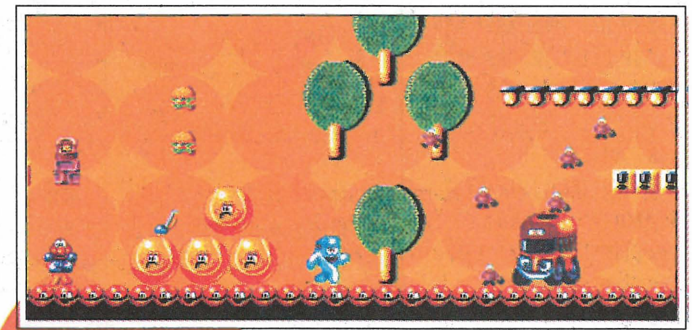






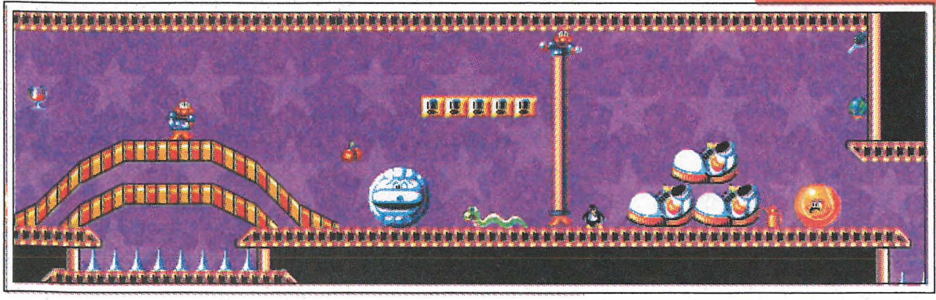
Du er RoboCod, en sprek liten robotfisk, som må overvinne mange farefulle strabaser både på land, i luften og i vannet.

Du kan hoppe, klarte i taket og skyte deg opp på en hydraulisk robot-heis. Du kommer inn i hundrevis av både artige og skumle situasjoner. Et meget farverikt, artig og fengslende arkade- spill. Du får poeng for ting du samler opp, mens det er enkelte andre ting som er direkte dødelig. Du kan allikevel "drepe" ormene, spøkelsene og andre dødelige ting ved å trampe på dem. I spillet inngår det mange miljøer med stor variasjon.



Indiana Jones se side 26

Se våre lave Månedens spill-priser!



Priser

C-64 Kassett ..kr. 155,-
C-64 Diskett ...kr. 225,-
Amiga ....kr. 345,-
Atari ST ....kr. 345,-

Lag Casino-spill til Commodore 64.

Her er listingen..

```
100 REM  CASINO (C) dNh
102 POKE 53280,12:POKE
    53281,12
104 PRINT"[CLR][NED]
    ETT ØYEBLIKK..."
106 REM CASINO.
108 NE$="[HOME][22xNED]"
110 NS$="[39xSPACE]"
112 R$(0)="2323023423Ø
    23423Ø23456Ø23234"
114 R$(1)="2Ø3456Ø65
    432Ø2"
116 R$(2)="23456345623456
    Ø23456345623456"
118 R$(3)="34560654
    323456"
120 R$(4)="Ø23456"
122 R$(5)="3456662Ø
    2666543"
124 R$=R$(Ø)
126 RM=5:FS=6Ø*12Ø
128 DIM KO$(52),KO(52),
    S(52),N$(1Ø)
130 FOR T=1 TO 13
132 KO$(T)=
    "[RØD] [HJERTE]"
134 KO$(T+13)=
    "[RØD] [RUTER]"
136 KO$(T+26)=
    "[SORT] [KLØVER]"
138 KO$(T+39)=
    "[SORT][SPAR]"
140 NEXT
142 FOR T=Ø TO 3
144 FOR U=1 TO 13
146 A$=STR$(U)
148 B$=" ":IF U=1Ø THEN
    B$=""
150 IF U=1 THEN A$=" A"
152 IF U=11 THEN A$=" J"
154 IF U=12 THEN A$=" Q"
156 IF U=13 THEN A$=" K"
158 KO$((T*13)+U)=
    KO$((T*13)+U)+A$+B$
160 KO((T*13)+U)=U
162 S((T*13)+U)=(T*13)+U
164 NEXT :NEXT
166 GOSUB 238:KT=1
168 MY$="START SPILLET"
170 REM MENY
172 IF D>9 THEN D=Ø
174 PRINT"[CLR]" : TA=1Ø
176 PRINT TAB(TA)
    "[NED] C A S I N O "
178 PRINT TAB(TA)
    "[2xNED]1..";MY$
180 PRINT TAB(TA)
    "[NED]2..SKRIV INN
    NAVN";:IF D>Ø THEN
    PRINT"ENE";
```

Litt om programlistingen.

For at listingen skal være lettere å lese, og for at tallet 0 ikke skal forveksles med bokstaven O er alle "0" tallene skiftet ut med bokstaven Ø.

I stedet for kursorflyttinger, farger og andre grafiske tegn er det satt inn tastetrykkene i hakeparentes. ([ ]). Alt som står i hakeparentes skal derfor skrives med den tasten som står der. Eks.

[HOME] = er tasten HOME som du finner øverst til høyre på tastaturet.

[CLR] = SHIFT og HOME.

[SHIFT -] = Shift tasten og minus tasten nedtrykket samtidig.

[3xNED] = CRSR ned 3 ganger osv.

Nyttige rutiner.

Vi har med en god del nyttige rutiner som du kan få bruk for i dine egne programmer.

Programmet er dessuten et eksempel på rasjonell bruk av programmeringsteknikk, ved at både de sekvensene som skal skje flere ganger er samlet i subrutiner, og at definering av variabler skjer rasjonelt i løkker.

Et eksempel er definering av alle de 52 kortene. Det er gjort fra linje 130 til 164. Legg merke til hvordan dette er satt opp i løkker, slik at man slipper å skrive den samme tingen flere ganger.

En annen nyttig rutine er stokkrutinen som stokker alle kortene. Det skjer fra linje 238 til 250. Det vi gjør her er å stokke indeksen til kortene som er variabel S(T) Selv om T går fra 1 til 52, så er S(T) et tilfeldig tall mellom 1 og 52, men ikke samme tall to ganger. Når vi siden skal ha opp et tilfeldig kort som er lagret i variabel KO$(U), så bytter vi ut "U" med S(T) slik: KO$(S(T)). Vi har dermed en stokket rekkefølge på kortene.

Demo-mode.

Det er også lagt inn en demorutine, som starter automatisk fra hovedmenyen hvis du ikke trykker noen taster innen ca 2 minutter. Den gjør ikke så mye annet en å vise alle kortene tilfeldig plassert på skjermen, men den viser prinsippet i hvordan du kan lage demorutiner i dine egne programmer.

Spilleregler.

For de som har sett Casino på TV-Norge skulle dette spillet være kjent.

Spillet avviker dog litt fra Casino vet at det kan holde orden på opp til 10 deltakere som kan konkurrere med hverandre. En artig detalj er at du får en ny "rulett" hver gang og i ruletten kan du "vinne" fra 2 til 6 kort som må opp for at du skal få dine poeng. Det gjelder altså å gjette om neste kort er høyere eller lavere en de forrige. Du får 3 poeng hver gang du klarer en runde, og du kan fortsette en ny runde. Hvis du bommer, så går turen over til neste man.

```
182 PRINT
184 PRINT TAB(TA)
    "[NED]3.."D+1"DELT
    AKER";:IF D>Ø THEN
    PRINT"E";
186 PRINT
188 PRINT TAB(TA)
    "[NED]4..SE REGLENE"
190 PRINT TAB(TA)
    "[NED]5..SE STILLIN
    GEN"
192 PRINT TAB(TA)
    "[NED]Ø..SLUTT"
194 PRINT TAB(TA)"[NED]
    VELG NR."
196 T=TI+FS
198 GET J$
200 IF T<TI THEN
    GOSUB 526
202 IF J$="" THEN 198
204 J=VAL(J$)
206 IF J$="Ø" THEN END
208 IF J>5 THEN 17Ø
210 IF J=3 THEN
D=D+1:GOTO 17Ø
212 ON J GOSUB 3Ø4,216,
    17Ø,498,354
214 GOTO 17Ø
216 REM
218 PRINT"[CLR][NED]
    SKRIV INN NAVN
    PA[OPP][VENSTRE].
    [NED] DELTAKER";:IF
    D>1 THEN PRINT "E";
220 PRINT
222 FOR T=Ø TO D
224 PRINT"[NED]NAVN"
    T+1;"  ";N$(T)
226 NEXT
228 PRINT"[HOME][NED]"
230 FOR T=Ø TO D
232 INPUT"[NED]
    [7xHØYRE]";N$(T)
234 NEXT
236 RETURN
238 REM STOKKERUTINE
240 I$="VENT MENS JEG

    STOKKER KORTENE"
    :GOSUB 252
242 FOR T=1 TO 52
244 I=INT(RND(1)*52)+1
246 M=S(T):S(T)=
    S(I):S(I)=M
248 NEXT
250 RETURN
252 REM ****
254 T=(39-LEN(I$))/2
256 PRINT NE$;NS$
258 PRINT NS$
260 PRINT NE$;TAB(T);I$
262 PRINT"[HOME]"
264 RETURN
266 REM **** RULETT ****
268 I$="JEG SVEIVER EN NY
    RULETT...":GOSUB 252
270 R=LEN(R$)
272 N1$=LEFT$(NE$,2Ø)
274 T2=Ø
276 PRINT N1$;TAB((39-R)/
    2);R$
278 T1=INT(RND(1)
    *1Ø):T2=T2+T1
280 IF T2>15Ø THEN
    T2=T2+8Ø
282 TB=TB+1:IF TB>=R THEN
    TB=Ø
284 PRINT N1$;""; TAB
    (TB+((39-R)/2));"
    [PIL OPP]";
286 FOR T=Ø TO T2:NEXT
288 IF T2> 8ØØ THEN 294
290 PRINT"[VENSTRE] "
292 GOTO 278
294 KA$=MID$(R$,TB+1,1)
296 KA=VAL(KA$)
298 IF KA=Ø THEN GOSUB
    342:GOTO 266
300 I$=KA$+" KORT SKAL
    SPILLES!":GOSUB 252
302 RETURN
304 REM ******
306 PRINT"[CLR][13xSPACE]
    C A S I N O"
308 IF N$(DN)="" THEN
    N$(DN)="KVISULF"+
    STR$(DN+1)
310 GOSUB 266 :REM RULETT
312 AK=Ø:B=Ø:OM=Ø
314 KT=KT+1:IF KT>52 THEN
    KT=2:GOSUB 238
316 OM=OM+1 :IF J$="B"
    THEN OM=OM-1
318 GOSUB 384
320 PRINT"[HOME][NED]"
322 FOR T=Ø TO 7
324 PRINT TAB(AK);K1$(T)
326 NEXT:AK=AK+6
328 GOSUB 446
330 IF OM=1 THEN OK=1
332 IF KO=1 THEN OK=1
334 IF OK=1 AND OM=KA
    THEN 47Ø
336 IF OK=1 THEN GOSUB
    414 : REM INPUT
338 IF OK=Ø THEN 484
340 GOTO 314
342 REM *** GRATULERER
344 I$="GRATULERER MED 1Ø
    GRATIS POENG !!"
346 P(DN)=P(DN)+1Ø
348 GOSUB 252
350 FOR T=1 TO 1ØØØ:NEXT
352 RETURN
354 REM *** SE STILLINGEN
356 PRINT"[CLR][NED]
    STILLINGEN
    SA[OPP][VENSTRE].
    [NED] LANGT[NED]"
358 FOR T=Ø TO D
360 PRINT N$(T):PRINT
362 NEXT
364 PRINT"[HOME][2xNED]"
366 FOR T=Ø TO D
368 PRINT TAB(33-LEN(STR$
    (P(T))));" "P(T)
    :PRINT
370 NEXT
372 POKE 198,Ø
374 PRINT NE$;"[NED]"TAB
    (13)"TRYKK RETURN"
376 GET J$:IF J$=""
    THEN 376
```

Div. tilbud for Commodore 64.

```
378 IF J$<> CHR$(13)
   THEN 376
38Ø PRINT NE$;"[NED]"NS$
382 RETURN
384 REM LAG KORT
386 L=Ø
388 K1$(Ø)="[HVIT]
   [SHIFT U][4xSHIFT *]
   [SHIFT I]"
39Ø K1$(1)="[HVIT]
   [SHIFT -]"+KO$(S(KT))
   + "[HVIT][SHIFT -]"
392 FOR T=2 TO 5
394 K1$(T)="[HVIT]
   [SHIFT -]"
396 FOR U=Ø TO 3
398 A$=" ":L=L+1
4ØØ IF KO(S(KT))>=L THEN
   A$=LEFT$(KO$(S
   (KT)),2)
4Ø2 K1$(T)=K1$(T)+A$
4Ø4 NEXT :K1$(T)=K1$(T)+
   "[HVIT][SHIFT -]"
4Ø6 NEXT
4Ø8 K1$(6)="[HVIT]
   [SHIFT -]"+KO$(S(KT))

   + "[HVIT][SHIFT -]"
41Ø K1$(7)="[HVIT]
   [SHIFT J][4xSHIFT *]
   [SHIFT K]"
412 RETURN
414 REM
416 KO=Ø
418 I$="DET ER "+N$(DN)+"
   SIN TUR":GOSUB 252
42Ø N1$= LEFT$(NE$,17)
422 PRINT N1$;"HVA NA
   [OPP][VENSTRE].[NED]?
   P=POENG B=BYTT O=OPP
   N=NED:*";
   :PRINT"[VENSTRE]";
424 POKE 198,Ø
426 GET J$:IFJ$=""
   THEN 426
428 PRINTJ$
43Ø IF J$="B" THEN B=B+1
432 IF B>2 THEN I$="DU
   KAN BARE BYTTE EN
   GANG":GOSUB 252
434 IF B>2 THEN FOR T=1
   TO 2ØØØ:NEXT:B=2:
   GOTO 414
436 IF B=1 THEN B=2:
   KO=1:AK=AK-6:RETURN
438 IF J$="P" THEN
   GOSUB 462:GOSUB 372:
   GOTO 414
44Ø IF J$<>"O" AND
   J$<>"N" AND J$<>"B"
   AND J$<>"P" THEN 444
442 RETURN
444 I$="DU SKAL TRYKKE P,
   O, N ELLER B ":
   GOSUB 252:
   GOSUB 372:GOTO 414
446 REM
448 OK=Ø
45Ø IF J$="B" THEN RETURN
452 IF J$="O" AND
   KO(S(KT))>=KO(S(KT-
   1)) THEN OK=1
454 IF J$="N" AND
   KO(S(KT))<=KO(S(KT-
   1)) THEN OK=1
456 IF KO(S(KT))=1
   THEN OK=1
458 IF KO(S(KT-1))=1
   THEN OK=1
46Ø RETURN
462 REM VIS POENG *****
464 I$=N$(DN)+" HAR"+
   STR$(P(DN))+" POENG"
466 GOSUB 252
468 RETURN
47Ø REM ***
472 P(DN)=P(DN)+3
474 I$="GRATULERER DU
   KLARTE OMGANGEN"
476 GOSUB 252:GOSUB 372
478 RX=RX+1:IF RX>RM
   THEN RX=Ø
48Ø R$=R$(RX)
482 GOTO 3Ø4
484 REM NYTT NAVN
486 I$="BEKLAGER "+
   N$(DN)+". DU SPRAKK":
   GOSUB 252:GOSUB 372
488 DN=DN+1:RX=Ø:
   R$=R$(RX)
49Ø IF DN>D THEN DN=Ø
   :GOSUB 354:MY$="SPILL
   VIDERE":RETURN
492 I$="NU ER DET "+
   N$(DN)+" SIN TUR"
494 GOSUB 252:GOSUB 372
496 GOTO 3Ø4
498 REM
5ØØ PRINT"[CLR][13xSPACE]
   R E G L E R"
5Ø2 PRINT"[NED][GUL]DET
   KAN VERE MED OPP TIL
   1Ø DELTAKERE."
5Ø4 PRINT"[NED]DET
   GJELDER A[OPP]
   [VENSTRE].[NED]
   GJETTE OM NESTE KORT"
5Ø6 PRINT"[NED]ER HØYERE
   ELLER LAVERE EN DET
   FORRIGE"
5Ø8 PRINT"[NED]ESS (A)
   TELLER 1 ELLER 14."
51Ø PRINT"[NED]DU
   FA[OPP][VENSTRE].
   [NED]R 3 POENG FOR
   HVER GANG DU"
512 PRINT"[NED]GJETTER
   RIKTIG. HVIS DU IKKE
   KLARER "
514 PRINT"[NED]DET,
   GA[OPP][VENSTRE].
   [NED]R TUREN OVER TIL
   NESTE MAN."
516 PRINT"[NED]NA[OPP]
   [VENSTRE].[NED]R EN
   OMGANG ER FERDIG, KAN
   DERE SE"
518 PRINT"HVEM SOM LEDER
   OG SPILLE VIDERE
   HVIS"
52Ø PRINT"[NED]DERE
   ØNSKER. LYKKE TIL!
   [HVIT]"
522 GOSUB 372
524 RETURN
526 REM
528 PRINT"[CLR][6xSPACE]
   D E M O M O
   D E"
53Ø ZX=INT(RND(1)*32)+1
532 ZY=INT(RND(1)*15)+2
534 KT=KT+1:IF KT>52
   THEN KT=1
536 GOSUB 384
538 PRINT LEFT$(NE$,ZY)
54Ø FOR U=Ø TO7
542 PRINT TAB(ZX)K1$(U)
544 NEXT
546 GET J$
548 IF J$<>"" THEN
   T=TI+FS :RETURN
55Ø GOTO 53Ø
READY.
```

Supertilbud på endel Cartridgespill for Commodore 64.

Med cartridge så går loading av spillet mye raskere, og du trenger ikke diskettstasjon eller kassettspiller for å loade inn spillet.

Før pris har vært kr. 295,- og 395,- for disse spillene.

Shadow of the beast	kr. 175,-
Pang	kr. 175,-
Navy Sesals	kr. 175,-

Bruk bestillingsseddel s. 47 og bestill idag!



Mus med Art studio pack.

Et profesjonelt tegneprogram inkludert mus. Denne pakken regnes for DEN BESTE tegne-pakken til Commodore 64. Se her:
Du lager et bilde, krymper eller forstørrer det, flytter det, kopierer det, roterer det, finner nye farger etc.
Tegn med mønster eller skygger, lag elastiske linjer, strekker og manipulerer former.
Zoom inn eller ut for detaljert tegning.
Rullgardin/ Icon drevne menyer som er meget enkle å bruke.
16 penner, 8 sprayformer, 16 pensler.
Komplett med mus og software. Velg mellom diskett og kassett.

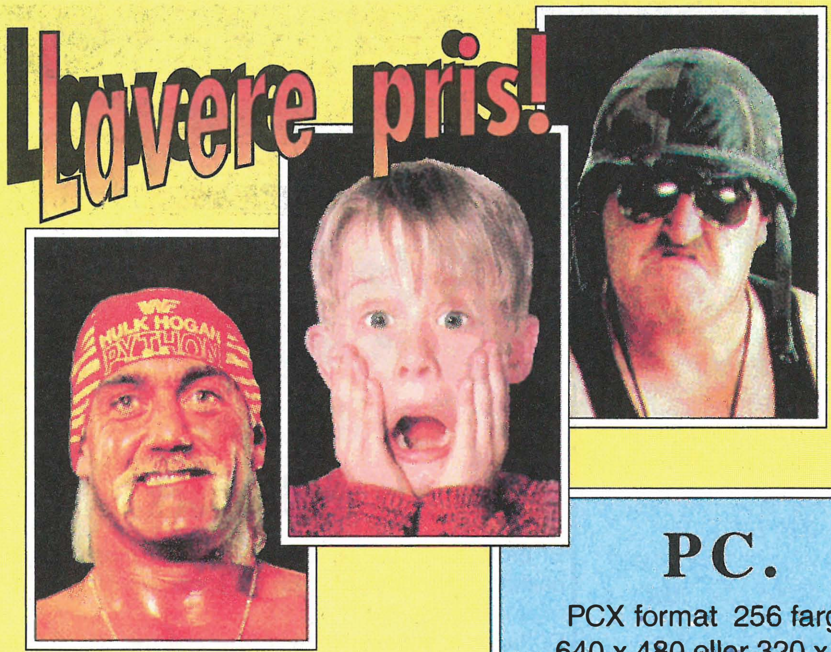
AS-C64 Kr. 595,-



Minne utvidelse til CBM 64

256 Kbyte minne utvidelse for Commodore 64 med: 1764 RAM MODULE. Kan brukes som RAM disk med større plass enn på en vanlig diskettstasjon. Over 900 blokker! RAM disken er meget rask. Praktisk talt ingen loadetid samme hvor store programmene er. Dette åpner nye muligheter for deg som lager store programmer eller programmer som krever mye minne. Du bare deler opp programmet i passende stykker for dermed å loade inn det delprogrammet du trenger i øyeblikket. Siden innloadingen går så fort vil det virke som et stort program. Masse software følger med på diskett for utnyttelse av RAM utvidelsen.(RAM-disk, RAMDOS, DOS Wedge, GEOS configuration mm.) Siden RAM utvidelsen krever mere strøm, så følger det med en kraft-igere strømforsyning uten ekstra kostnader.

M-C64 Kr. 690,-



Ditt eget fargebilde på data!

Har du et bilde av deg selv!

Eller et bilde du synes det hadde vært fint å ha på data.
Vi scanner inn ditt bilde i farger. Det kan være av deg eller kjæresten, eller rett og slett et bilde du synes er fint. Send det til oss, og vi scanner det og lagrer det på en diskett og sender det tilbake.

PC.

PCX format 256 farger.
640 x 480 eller 320 x 200
Prisen pr. innscannet bilde:

Kr. 125,- inkl. diskett.

Si fra hvis du ønsker et annet format. (se under) **Kr. 25,-** ekstra pr. format.

Amiga.

Vi lagrer bildet som IFF HAM format med 4096 farger. Prisen pr. innscannet bilde:

Kr. 125,- inkl. diskett.

Si fra hvis du ønsker et annet en HAM format. (se under) Vi kan også levere bildet i 2, 4, 8, 16, 32 eller 64 farger. **Kr. 25,-** ekstra pr. format.

Vi bruker Epson GT-6000 fargescanner som har en meget god kvalitet. (Alle bildene i dette bladet er scannet med denne scanneren) Den scanner med 24 bit oppløsning (16.000.000 farger) Vi kan også levere bildet til PC i formatene: TIF, BMP eller PCX i 24 bit format eller i 256 fargers format.
Vi kan levere bildet til Amiga i alle IFF formatene inkl. 64 farger EHB eller HAM. Maks størrelse på bildet som kan scannes er **A4. 21x29 cm.** Alle priser er med mva. Porto og oppkravsgebyr kommer i tillegg med kr. 46,-

---

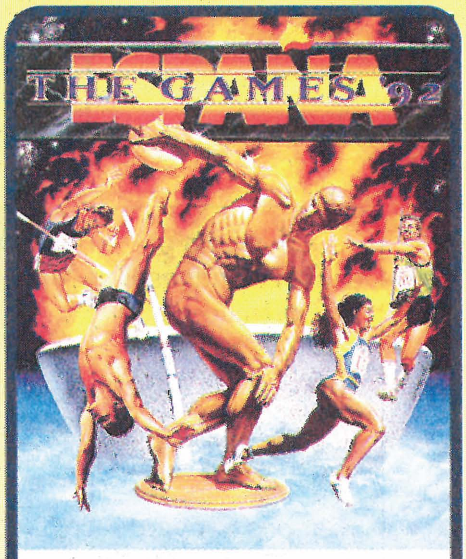


4 prisbelønnede spill !

1 - Space Ace
2 - Kick Off 2
3 - Pipe Mania
4 - Populus

Prisen:

Amiga .... kr. 490,-
PC 3,5" .... kr. 490,-



Over 30 olympiske øvelser samlet i et spill. Basert på sommerlekene i Spanie.

Prisen:

Amiga .... kr. 495,-
Atari ST .... kr. 495,-
PC .... kr. 545,-



Inneholder over 30 idretsleker fordelt på 7 disketter (Amiga) Her er noen listet opp: Bueskyting, friidrett, løping, sykling, svøming, dykking, rulle-sløyter, diskos, høydehopp, surfing, fekting og mye mer.

Prisen:

Amiga el. Atari ST .... kr. 495,-
C- 64 kassett .... kr. 295,-
C-64 diskett .... kr. 395,-

Lag en sinus-effekt på skjermen for Commodore

AV: John Gjertsen

Forklaring til Sinus-skjerm programmet.

Forskyvning av skjermen

I 64'ens minne ligger en adresse 53270 ($D016). Med denne adressen er det mulig å forskyve skjermen. Du kan selv prøve i basic med POKE 53270,x der x kan være fra og med 0 til og med 255. Men dette betyr ikke at du kan forskyve skjermen 255 pixels uten videre. Nei, dessverre fungerer dette registeret annerledes. Dersom du bruker verdiene fra og med 0 til og med 7, flyttes skjermen 1 pixel mot høyre for hver gang du øker verdien med 1. Du vil også se at borderen er trukket inn et tegn (8 pixels) på hver side. Verdiene f.o.m. 8 t.o.m. 15 gir samme effekt, men borderen vil være normal. På de neste 8 verdiene vil borderen igjen være sammentrukket, og de 8 etter der igjen gir normal border. Slik fortsetter det opp til 255. Så det er bare mulig å forskyve skjermen 8 pixels, men hvis man skifter til et tegnsett som er forskjøvet 8 pixels i forhold til det forrige ser det ut som om skjermen forskyves mer enn 8 pixels, mens man egentlig bare skifter tegnsett for hver 8 pixel. Hvis $D016 i tillegg endres for hver rasterlinje oppstår en effekt som kalles tech-tech. Noe jeg vil gå nærmere innpå (hvis jeg får sjansen) neste gang. Jeg kommer også til å ta opp annen bruk av dette registeret.

Timing

For at effekten skal være fri for prikker og andre feil, må timingen være perfekt. Som tidligere nevnt må verdien i registeret endres for hver rasterlinje for å få en sinus-skjerm. Hver rasterlinje har 63 cycles til rådighet. Å sette en verdi i registeret tar noen få cycles, deretter må de resterende cycles brukes opp for å komme ned på neste rasterlinje og endre adressen der. Dette blir mye å skrive hvis man skal time for hver eneste linje. Derfor har jeg laget programmet i en loop, slik at hele skjermen får en sinus ved hjelp av et lite program. Ved timing av alle rutiner må man være oppmerksom på at hver 8. rasterlinje har en spesiell timing.

Sinus

Sinus er en trigonometrisk funksjon som brukes til å regne ut lengden av sidene i trekanter. For hver verdi vi regner sinus av, returneres en verdi mellom -1 og 1. Mellom 0 og 360 grader gir dette en sinuskurve. Den samme kurven fåes mellom 360 og 720 grader, osv. For å få høyere verdier multipliseres sinusverdien med halvparten av maksimalt utslag, og ettersom det er svært upraktisk bruke negative tall, adderes den andre halvparten. Sinusutregneren som følger med programmet regner i radianer istedet for grader. Dette fordi maskinen regner i radianer. Fra 0 til 360 grader tilsvarer mellom 0 og 2*pi i radianer. Tallene på kurven skrives inn i minnet, og benyttes deretter av rutinen som forskyver skjermen. Ved bruk av sinuskurve får som regel en mye penere bevegelse enn ved bruk av egne data.

```
0 REM ******************************** *
1 REM *            SINUS SKJERM          *
2 REM *                 AV               *
3 REM * -==>  JOHN GJERTSEN  <==-        *
4 REM *********************************
5 REM
6 REM   TO STOP OPERATION : SYS64931 : SYS58784 : SYS64789
7 REM
8 Y=0.1 : REM -SPEED- (MAX 2.88 - MIN 0.0246)
9 REM
10 IFPEEK(51200)=120 THEN 23
20 S=0:FOR I=0 TO 156:READ A:POKE 51200+I,A:S=S+A:NEXT I
22 IFS<>21112 THEN PRINT"DATA ERROR!!!":POKE 51200,0:END
23 Z=0:FOR I=0 TO 2 *[PI] STEP Y:S=INT(SIN(I)*4)+4:POKE51712+Z,S:Z=Z+1:NEXT I
24 POKE 254,Z-1:POKE 253,0
25 Z=PEEK(51712)+(PEEK(53270)AND 248):FOR I=0 TO 200:POKE 51456+I,Z:NEXT
30 SYS 51200
99 PRINT"[CLR]";:LIST 0-4
10000 DATA 120,169,127,141,13,220,169,129,141,26,208,169,37,141,20,3,169
10002 DATA 200,141,21,3,173,17,208,41,127,141,18,208,141,25,208,141,17,208
10004 DATA 88,96,173,25,208,141,25,208,173,22,208,133,252,32,72,200,165
10006 DATA 252,141,22,208,173,17,208,41,127,169,49,141,18,208,32,119,200,76
10008 DATA 49,234,160,0,162,0,185,0,201
10010 DATA 141,22,208,141,22,208,224,2,240,23,173,18,208,41,7,170,224,4
10012 DATA 240,4,36,234,234,234,234,234,234,32,118,200,76,113,200,232,200
10014 DATA 192,201,208,214,96,162,0,189,1,201,157,0,201,232,208,247,166,253
10016 DATA 173,22,208,41,248,24,125,0,202,141,200,201,230,253,165,253,197
10018 DATA 254,208,4,169,0,133,253,96
READY.
```

OBS. I linje 23 skal tegnet PI som du finner ved siden av RESTORE tasten plasseres i steden for: [PI]. I linje 99 skal tegnet for rensing av skjermen plasseres.

Bruk av rutinen

Rutinen kan selvsagt brukes som den er med bare tekst på skjermen. De som kan programmere litt kan utvide den til en tech-tech, eller den kan brukes som den er på en scrolltekst - men husk da å bruke rol-scroll! Rutinen fungerer like bra på tekst som på bilder, og kan derfor anvendes til mye annet enn bare mitt lille eksempel. Hvis jeg får sjansen, skal jeg skrive flere artikler om bruken av denne rutinen, og gå litt nærmere inn på de andre rutinene jeg har nevnt.

John Gjertsen

Forsidedisketten

Denne gangen er det en Amiga diskett som følger med bladet. Du kan bytte disketten til det formatet som passer din maskin (C-64 eller PC). Send oss disketten og skriv hvilken diskettformat du har, så vil vi sende deg en ny diskett vederlagsfritt.

Disse programmene er på disketten:

SUPER-LOTTO: En demoversjon av lottoprogrammet som du kan se omtalt på side 19. Det følger også med en økonomiversjon av programmet for deg som kun har 512 K minne.

Calkulator: En kraftig kalkulator på skjermen med mange muligheter.

CrosMaze. Et program du kan lage og gjette kryssord med.

Croac: Et artig spill der du styrer en frost på sin farefulle ferd over veien og senere over elva til sikkerhet på den andre elvebredden.

Dessuten er det med en animasjon.

Hvis du ikke har fått disketten, se på side 3 for mere informasjon.

220 PD programmer på diskett til CBM 64.

Vi har samlet over 220 av de beste public domain programmene fra USA. Vi har valgt ut de beste fra et bibliotek på over 1000 programmer. Programmene er lagret på 10 disketter. Vi selger hele pakken for Kr. 290,-

Hvert eneste av de 220 programmene som følger med har en hjelpetekst som er oversatt til norsk. Pakken inneholder alle slags programmer som: Spill, nytteprogrammer, tekstbehandling, databaser, utregningsprogrammer, grafikk, musikk, programeringsverktøy og mye mye mer. Hele pakken selges for:

S-144 Kr. 250,-

Sound sampler

Komplett sound sampler for Commodore 64 med mange muligheter.

Dette følger med:

- Programmer på disketter:
- Sampler 64 og Com drum for å lage trommelyd mm.
- Mikrofon for opptak av lyd.
- Kabel for tilkobling til stereoanlegg mm.

Alt er komplett, slik at du kan komme igang å sample lyd med det samme.

S-C64 Kr. 795,-

Vi har samlet de beste programmene fra programklubben gjenom tidene.

S-187 De beste nytteprogrammene fra programklubben Vol.1

Inneholder programmer som Kjempescroll, Synth 64, 80 tegn, Norsk tegnsett, Biorytme, Superpainter, Tegn/Sprite edit mm

Mange programmer. Vi bruker dobbeltsidig diskett som er innspilt på begge sider.

Kun på diskett Kr. 95,-

S-188 De beste spillene fra programklubben Vol. 1

Inneholder spill som: Gin, 3D Maze, Wet paint, Breakout 86, Complex, Duel 2, Blizzardi, Miner, Discowery, Master mind, Snake, Othello mm.

Mange spill. Vi bruker dobbeltsidig diskett som er innspilt på begge sider.

Kun på diskett Kr. 95,-

S-218 De beste nytteprogrammene Vol 2.

Inneholder programmer som: Tekstbehandling, JJWriter, Super-Crunch, Sprite-editor, XY Illegal mon (maskinkodemonitor), XY music maker(Lag interupt musikk), Demo creator mm.

Mange programmer. Enkeltdisig diskett:

Kun på diskett Kr. 95,-

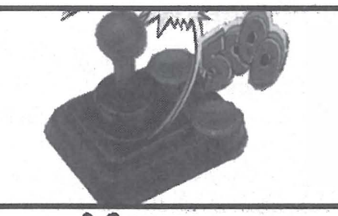
1 2 3 Regneark

Til Commodore 64 på diskett. Lag dine egne utregninger. Kan brukes til regnskap, budsjetter, regneoppgaver mm. En del eksempler følger med på disketten.

S-221 Kr. 145,-

Etterlysning!

Kunne du tenke deg å skrive artikler for dette bladet? Vi er interessert i alle typer artikler som du mener passer inn her, gjerne med bilder. Spesielt programtips med tilhørende forklaring og programeksempel. Det kan være et lite spill, eller en nyttig rutine. Du kan skrive i Basic, Pascal, Maskinkode eller DOS og programmet kan passe for PC, Amiga eller Commodore 64. Vi bør ha bidraget på PC eller Amiga-diskett i ascii format. Størrelsen på bidraget bør ikke overskride 1 side i bladet, men kan godt være større, hvis kvaliteten er god. Alle bidrag som blir trykket honoreres med gavekort etter faste satser. Ring gjerne tlf. (09) 96 00 10.



PRO 5000

En meget populær joystick Kr. 245,-



Div. tilbehør og programmer til Commodore 64

NYHET!

Fakturaprogram for Commodore 64.

Fakturaprogram som skriver ut fakturaer. Totalsum og moms regnes ut automatisk. Det benyttes standard fakturaer med bankgiroblanket nederst på fakturaen.

Bankgiroprogram

Det følger med et program som kan skrive ut bankgiroblanketter i samarbeid med registerprogram som du finner på disketten 15+1. (Se annonsen til høyre.)
Programmet skriver ut standard bankgiro blanketter. Blankettene må ha huller for traktormating. Kun på diskett.

Prisen: Kr. 125,-

REPARASJONER

Vi reparerer til faste priser uansett feil! Eventuelle delepriser kommer i tillegg.

Commodore 64 .... Kr. 160,-
Amiga .... Kr. 260,-
PC'er .... Kr. 450,-
Monitorer .... Kr. 260,-
Kassettspiller rensing og justering Kr. 60,-
Joysticker .... Kr. 60,-

Hurtig levering innen en uke. Frakt kommer i tillegg. Hvis du ringer på forhånd, så avtaler vi pris.

HUSK: Send med Power og feilbeskrivelse.

DATA-BUA
Boks320
1750 Halden
Tlf. (09) 18 69 30

15 + 1 På diskett til CBM 64

16 MEGET GODE PROGRAMMER PÅ NORSK til Commodore 64

1. **Tekstbehandling.** Som også kan lese andre SEQ tekst filer. Flytte blokker, mm.
2. **Søylediagram.** Lag søyler av tall.
3. **Minne kopi.** Omgjør minne til basic data.
4. **Tegn konstruksjon.** Lag egne tegnsett.
5. **Spørreprogram.** Til gjettekonkurranser mm.
6. **Norsk tegnsett** + 40K basic minne.
7. **Nytt tegnsett.** C-128's tegnsett 2.
8. **Master mind.** Spill
9. **Diskett meny.** Lager meny av disketten.
10. **Print Using** rutine.
11. **Endring** av programutlisting.
12. **Finn start og sluttadresse.**
13. **Skjermkopi** på funksjonstas tene.
14. **Eventyrland.** Et omfattende adventurespill.
15. **Registerprogram.** Et data-baseprogram med sortering og utskrift av merkelapper og lister.
16. **Database.**

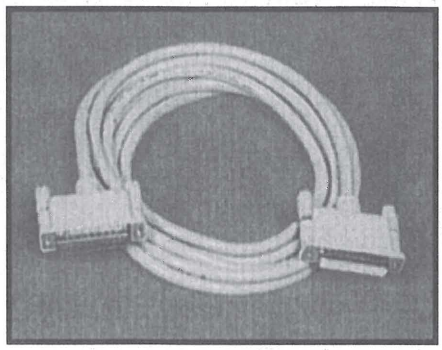
S-222 Kr. 125,-

11 + 1 På kassett til CBM 64

12 MEGET GODE PROGRAMMER PÅ NORSK til Commodore 64

1. **Tekstbehandling.** Som også kan lese andre SEQ tekst filer. Flytte blokker + div. skrifttyper.
2. **Søylediagram.** Lag søyler av tall.
3. **Minne kopi.** Omgjør minne til basic data.
4. **Tegn konstruksjon.** Lag egne tegnsett.
5. **Norsk tegnsett** + over 40K basic minne.
6. **Nytt tegnsett.** C-128's tegnsett 2.
7. **Master mind.**
8. **Print Using** rutine.
9. **Endring** av programutlisting.
10. **Skjermkopi** på funksjonstastene.
11. **Eventyrland.** Et omfattende adventurespill.
12. **Database 64.** Et godt database-program til diskett eller kassett.

S-223 Kr. 95,-



Kabler mm. til C-64

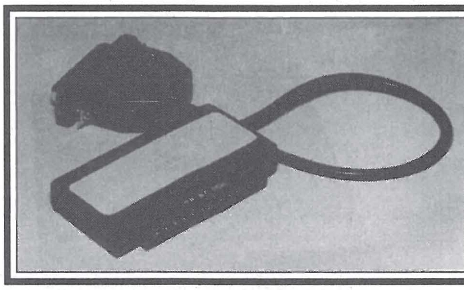
Støvdeksel til Commodore 64 ...... Kr. 95,-
Tv kabel .... Kr. 95,-
Monitorkabel monocrome .... Kr. 79,-
Serial kabel .... Kr. 175,-
Centronicskabel for userport .... Kr. 195,-
Centronics program til kabel .... Kr. 85,-
Resettknapp til diskettstasjon .... Kr. 35,-

Plugger

Userportplugg .... Kr. 35,-
Hus til userportplugg .... Kr. 35,-

Epromkort

Epromkort til ekspansjonsport .... Kr. 35,-
Hus til Epromkort.Cartridgehus ..... Kr. 35,-



RS-232 interface til Commodore 64 med modemprogram 2400 baud. Dette interfacet må du ha for å koble et modem til Commodore 64.

Kr. 695,-

75 spill til Commodore 64

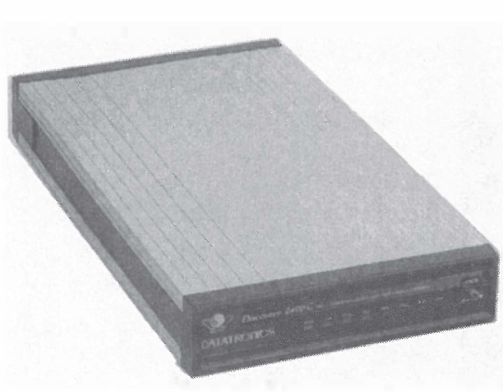
Er samlet på 3 disketter eller en kassett. Kassettversonen er innspilt med turbotape for å få plass til alle spillene. Ikke alle spillene er på norsk. Alle typer spill er med bl.a. Sjakk, Othello, Super frog, Breakout, Yatsy, Yank battle og mange mange fler. Varenr. er **S-295** for disk og **S-296** for kassett.

Kr. 195,-

HUSK! Å angi om du skal ha kassett eller diskett.

Ring dNh BBS Tlf. (09) 91 69 80

Der kan du hente programmer, eller du kan snakke med andre med modem ved å legge igjen beskjeder eller svare på beskjed og spørsmål fra andre. Alle programmene i bladet kan du hente fra BBS'en. En komplett liste over alle BBS'er i Norge ligger også der pluss mye mer.



Modem 2400 baud

Modem 2400 Baud. Kabler og modemprogram følger med. (Si fra hva slags maskin du har PC/Amiga/Commodore 64). Det er bare å plugge inn i computeren å ringe vår **BBS (09) 91 69 80.** Der kan du hente programmer, skrive inn spørsmål og komentarer direkte til dette bladet mm. Prisen:

Kr. 2350,-

Tilbehør til Commodore 64.

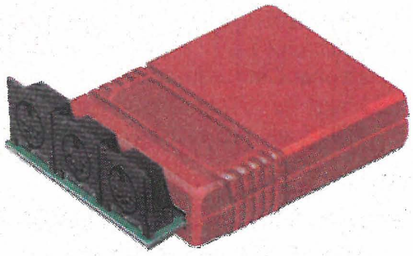


C-555 Kr. 1890,-

Diskettstasjon til Commodore 64

Dette følger med:

5 disketter med disse programmene:
3 disketter med tilsammen 75 spill.
1 diskett med maskinkodekurs.
1 diskett med 15 + 1 som er 16 nyttige programmer.



Midi interface

Midi interface med Advanced Music Studio software for Commodore 64 på diskett. Midi kabler følger med. Klar til å koble til et midi instrument.

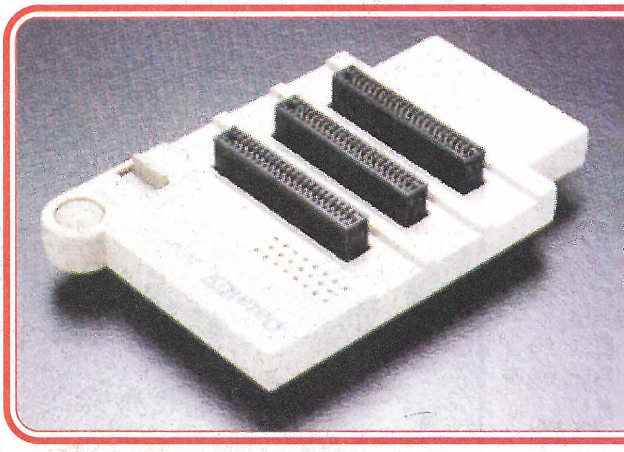
MI-C64 Kr. 695,-



MUS

Til Commodore 64 med tegneprogram på diskett. Det er mye enklere å lage gode tegninger når man bruker mus.

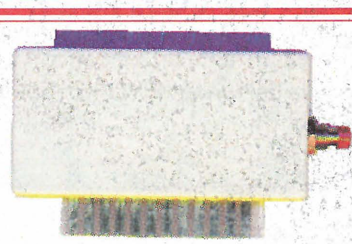
J-222 Kr. 345,-



Cartridge ekpander

Med plass til 3 cartridges. Du velger hvilken cartridge som skal være inne med en velger. Innebygget resettknapp. Prisen:

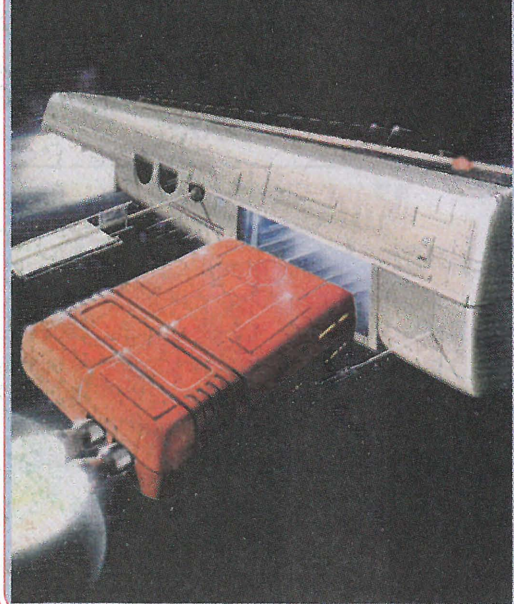
Kr. 345,-



Resettknapp til Commodore 64. Passer til userporten, med videreføring slik at ikke userporten blir opptatt.

Kr. 95,-

Action Replay 6

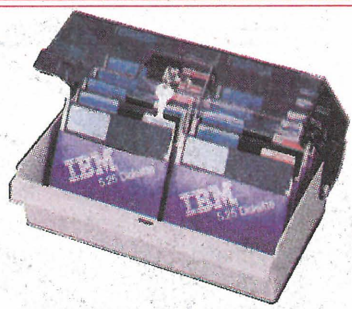


Dette er den eneste cartridgen du trenger til Commodore 64 hvis du liker å utforske maskinen litt mere enn bare å spille. Cartridgen har faktisk alt du behøver enten du bruker kassett eller diskett:

- **Meget rask fastload disk.**
- **Turbotape.**
- **Skriver ut alle typer skjermbilde til printer.**
- **Fryser og saver alt.**
- **Supercompactor.**
- **Maskinkodemonitor.**
- **Sprite monitor.**
- **Diskettmonitor.**
- **Pokefinder for evig liv.**

For å nevne noe, men cartridgen inneholder mye mer.

S-310 Kr. 570,-



Diskettbokser

5,25" diskettbokser

R-105	Til 10 stk. disketter tilbud!	Kr. 15,-
R-112	Til 50 stk. disketter m/lås	Kr. 69,-
R-108	Til 100 stk disketter m/lås	Kr. 89,-
R-108	Til 140 stk disketter m/lås	Kr. 99,-

3,5" diskettbokser

R-122	Til 40 stk. disketter m/lås	Kr. 69,-
R-118	Til 80 stk. disketter m/lås	Kr. 89,-

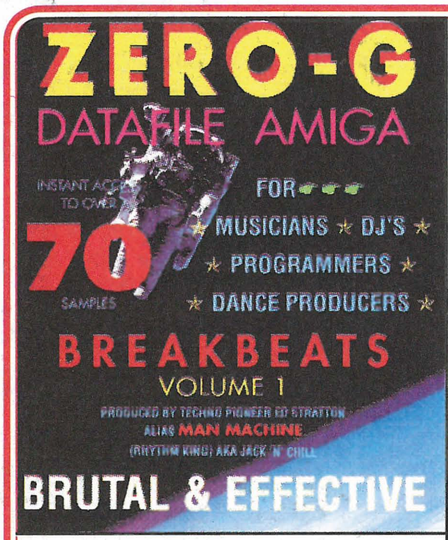
Nyheter og spill til Amiga og C-64



2 nye joysticker!

Begge joystikkene har mikrobrytere med industristandard, autofire, sugekopper og meget robust styrespak. Dessuten har de et nytt og stilig design.





Alle samplene er er meget proffesjonelt laget og hver pakke inneholder 5 disketter.

Profesjonelle samplinger til Amiga.

For deg som lager musikk med Soundtrakker, MED player eller trenger samplinger til spill mm.

Pakke 1.. Breakbeats.

Inneholder over 70 forskjellige rytmesamplinger. Her får du hele rytmen inn på en kanal og kan konsentrere deg om solo og harmonistem-mene på de andre kanalene. Samplingene er konstruert slik at de går i loop som en kontinuerlig rytme. Meget god kvalitet med samplingsfrekvens på nesten 17000 Hz.

Kr. 395,-

Pakke 2.. Vocal Hooks.

Med solostemmer og vokale stemmer. Meget proffesjonelt laget med høy samplingsfrekvens.

Kr. 395,-



Cover Girl Strip Poker

En ny frekk strip poker fra Danmark i dansk versjon. Du spiller Strip-poker mot verdens mest ettertraktede Cover Girls, så pass deg, så det ikke er du som må kaste klærne.

Prisen:

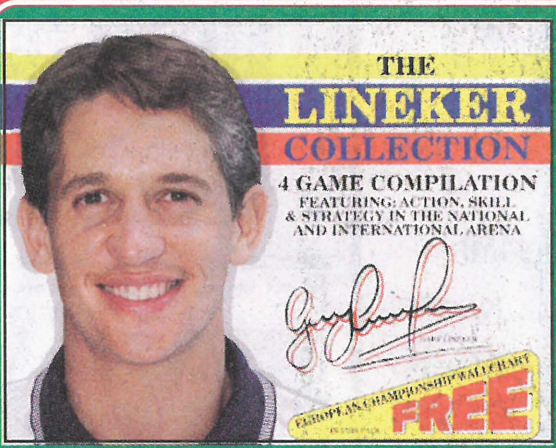
- Amiga .... kr. 395,-
- Commodore 64 kassett .... kr. 295,-
- Commodore 64 diskett .... kr. 295,-



Diskettboks til 3,5"

En helt ny unik patent der du med en spak på siden løfter diskettene en for en for å se på etiketten. Du bare fører spaken bortover så raskt du ønsker og diskettene løfter seg en for en. Meget rask tilgang til de diskettene du ønsker. Hver diskett sitter ned i sitt eget spor i diskettboksen. Boksen har dessuten et skyvelokk. Plass til 100 stk. disketter.

Kr. 195,-



4 topp fotballspill.

1. Challenge
2. Italia 1990
3. Footballer of the year 2
4. Gary Lineker's hot shot

Prisen:

- Amiga .... kr. 345,-
- Atari ST .... kr. 345,-
- C-64 kassett ..... kr. 245,-
- C-64 diskett ...... kr. 295,-

Disketter - Billigspill for Amiga!

Disketter !!





Vi fortsetter med et ekstra tilbud på disketter. Alle disketter er garantert error free og kommer i eske på 10 med lapper.

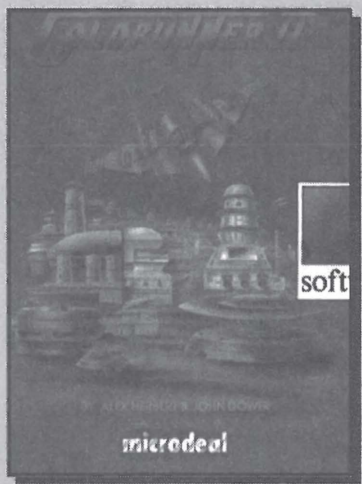
Varenr.	Ant.	Pris
5,25" DS/DD (360Kb)		
D-142	10 stk.	Kr. 39,-
D-141	30 stk.	Kr. 99,-
3,5" DS/DD (720Kb)		
D-181	10 stk.	Kr. 59,-
D-182	30 stk.	Kr. 159,-
5,25" DS/HD (1,2Mb)		
D-143	10 stk.	Kr. 59,-
D-144	30 stk.	Kr. 165,-
3,5" DS/HD (1,44Mb)		
D-183	10 stk.	Kr. 115,-
D-184	30 stk.	Kr. 295,-
Rensedisketter		
D-160	5,25"	Kr. 49,-
D-161	3,5"	Kr. 59,-

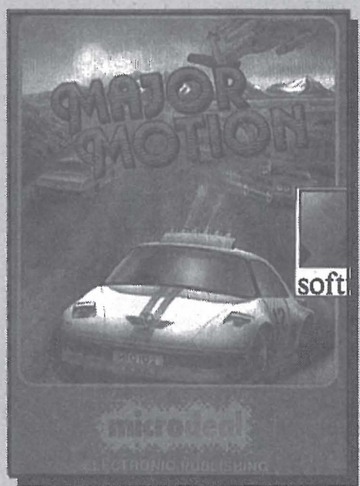
Meget rimelige spill til AMIGA.

Du får rabatt hvis du kjøper flere spill!

1 spill kr. **95,-**
2 spill kr. **82,50** pr. spill. (kr. 165,-)
3 spill kr. **79,60** pr. spill. (kr. 239,-)

Kjøp av 3 spill gir dessuten rett til et verdikort. Se side 3.





Billigspill for Amiga!

kr. 95,-

(kr. **239,-** for 3 spill)

Electric POOL
Spill billiard.

Time Bandit
Et arkadeskytespill.

Jupiter Probe
Et space spill.

Tangle Wood
Et eventyrspill

The Grail
Et eventyr Arkadespill.

Turbo Trax
Et racebil-spill

Goldrunner II
Et space spill

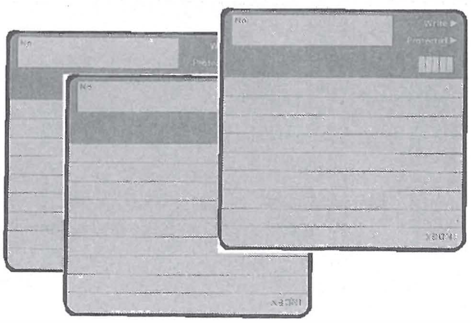
Meganoid Construction Kit
Et labyrintspill med 50 levels.

Major Motion
Et bilkjøringspill.

Airball
Et arkadeballspill.

Slip Stream
Et space-arkadespill.

Tetra Quest
Et spacespill.



Etiketter til 3,5 "disketter.

200 etiketter Kr. 50,-

Vi lager også etiketter med ditt navn på, etter dine behov. Kontakt oss for nærmere informasjon.

Pascalkurs del 4.

Før jeg går videre vil jeg bare forklare hva jeg mener med ordet blokk. En blokk er et sett med programlinjer som begynner med BEGIN og slutter med END. Men en blokk kan bestå av flere underblokker.

Er en blokk bare på en progamlinje trenger vi ikkeskrive BEGIN og END (uten om prosedyrer, demå alltid starte med BEGIN og slutt med END)

En procedure (prosedyre) har akkurat samme mønster som et pascalprogram:

```
PROCEDURE <prosedyrenavn>;
<deklarasjoner>
BEGIN
<instruksjoner>
END;
```

Når jeg senere i andre prosedyrer eller i instruksjonsdelen skal kjøre programlinjene i prosedyren, kan vi bare skrive prosedyrenavnet.

I deklarasjonsdelen av en prosedyre kan vi deklarere lokale variabler som bare kan brukes i prosedyren. Dette kommer vi til å gjøre mye av i neste del av kurset.

Du la sikkert merke til at programmet i dette tilfellet bare ble lengre av å bruke prosedyrer, men prosedyrene har til gjengjeld sine fordeler, særlig i større programmer. Programmene blir mer strukturerte og oversiktelige, og når programdelen skal brukes flere steder i programmet, vil bruken av prosedyrer spare mye plass.

I prosedyren skriv_ut , har jeg lagt inn en IF-setning. Det generelle mønsteret for IF-setninger er:

```
IF logisk_uttrykk THEN blokkl ELSE Blokk2;
```

eller:

```
IF logisk_uttrykk THEN blokkl;
```

(NB! Når vi har med ELSE-delen av en IF-setning skal det ikke være semikolon etter blokk1).

Med logisk_uttrykk mener jeg en påstand som enten er sann eller usann f.eks: <tallvariabel> = 0 . Her kan vi bruke alle relasjonsoperatorene: = : er lik.

< : mindre enn.

> : større enn.

Du kan også kombinere to av dem.

Et logisk_uttrykk kan også være en variabel av datatypen Boolean. La oss ta et eksempel. Vi sier at variabelen slutt er av datatypen Boolean, da gjeller:

```
IF slutt THEN blokkl ELSE blokk2;
```

Hvis slutt innholder True vil blokkl bli utført. Hvis slutt inneholder False vil blokk2 bli utført.

Et eksempel til:

```
IF slutt THEN blokkl;
```

Hvis slutt = False her, vil programmet bare gå videre.

Da har vi faktisk kommet så langt at vi kan utvide programmet enda mer. Hva kan en bruke et registeringsprogram til hvis det bare kan registrere en person? Derfor har jeg gjort slik at det neste eksempelet kan registre opptil 100 personer:

```
PROGRAM registrering;
USES Crt;
TYPE
 navntype = ARRAY[1..100] of String[20];
 konttype = ARRAY[1..100] of Char;
VAR
 navn : navntype;
 kont : konttype;
 Betalt : string[20];
 antall,tel : Byte;
 engangtil : Char;
PROCEDURE les_inn;
BEGIN
 ClrScr;
 antall:=0;
 Writeln(' DETTE ER ET
REGISTRERINGSPROGRAM');
 Writeln;
 REPEAT
 Inc(antall);
 Write(' Skriv navnet du vil registrere:');
 Readln(navn[antall]);
 Write(' Har ',navn[antall],' betalt
kontigenten(J/N)? ');
 Readln(kont[antall]);
 Write(' Skal du registrere flere(J/N)?');
 Readln(engangtil);
 UNTIL engangtil IN['N','n'];
END;
PROCEDURE skriv_ut;
BEGIN
 Writeln;
 Writeln('Du har registrert:' );
 FOR tel:=1 TO antall DO
 BEGIN
 IF kont[tel] IN['J','j'] THEN
Betalt:='BETALT'
 ELSE Betalt:='IKKE BETALT';
 Writeln(navn[tel],' ',betalt);
 END;
 Write('Trykk <Enter> for å avslutte');
 Readln;
END;

BEGIN
 les_inn;
 skriv_ut;
END.
```

Det reserverte ordet TYPE brukes når vi lager erstatninger for kompliserte datatyper. Programmet vårt hadde virket like bra om vi hadde hoppet over TYPE-delen og bare skrevet:

```
VAR
navn:ARRAY[1..100] of Sring[20];
```

osv.

Men for at Pascal skal kunne overføre en slik komplisert varialbel til en annen, må vi lage erstattninger for Pascal skal forstå at de er av samme datatype. Vi trenger også slike erstattninger når vi skal bruke om parametere og parameteroverføring senere.

ARRAY[x..y] of <datatype>; - Datatyper bygget opp på denne måten kaller vi tabeller. I programmet er navn nå deklarert som en tabell med plasser fra 1 til 100, som hver kan inneholde ord på 20 tegn. Dette er mye enklere enn å deklarere 100 varialbler av samme type på den vanlige måten. I en tabell kan vi få til gang til alle plassene helt uavhengig av hverandre. I vårt tilfelle kan vi f.eks skrive: navn[nn]:='Hans'; Da vil plass nummer nn inneholde tekststrengen 'Hans'. Vi kan også overføre alle verdiene i en tabell til en annen av samme type ved bare å skive f.eks:

gammlenavn:=navn;

I prosedyren les_inn har jeg brukt en REPEAT-løkke. Det generelle mønsteret for en REPEAT-løkke er:

```
REPEAT
 <Instuksjoner>
UNTIL logisk_uttrykk;
```

En slik løkke vil gå rundt og rundt til det logiske uttrykket er sant. Istedet for å bruke =-tegnet i det logiske uttrykket har jeg brukt det reserverte ordet IN[x,y,...,n] . IN blir brukt når en påstand skal være sann i to eller flere spesifike tilstander. I vårt program har jeg brukt IN for at programmet skal virke selvom <Caps Lock> står på.

Foran REPEAT-løkken står det: antall:=0; Her får variabelen antall verdien 0. Inne i løkken står det: Inc(antall); Dette gjør at hver gang løkken kjøres, øker antall med 1, og dermed vet vi hele tiden hvor mange personer som er registrert. Det motsatte av Inc er Dec. Inc og Dec kan bare brukes på oppramsbare datatyper d.v.s.: heltallsvariabler og varialbler av typen Char.

Readln(navn[antall]); - gjør at første person som blir registrert blir lagret i navn[1]. Andre person havner i navn[2] osv.

I procedyren skriv_ut har jeg brukt en FOR-løkke. Det generelle mønsteret for en FOR-løkke er:

```
FOR teller:=startverdi TO sluttverdi DO
blokk;
```

med de reserverte ordene FOR, TO ,og DO. Til en FOR-løkke må en deklarere en egen "tellervariabel" av en heltallsdatatype større en differansen mellom start- og sluttverdi, som også må være heltall. Skal vi ha FOR-løkken til å telle nedover kan vi bruke det reserverte ordet DOWNTO . FOR-løkken bruker vi når en blokk skal utføres et bestemt antall ganger.

Kurset denne gangen ble kanskje litt langt, men skal vi bli ferdig så.......

Hvis dere synes jeg går for fort fram, eller dere har spørsmål, programeksempler, smarte prosedyrer eller det er feil dere har oppdaget i kurset, så skriv til meg:

John Vidar Larring.
Martinhaugen 61.
3408 TRANBY.

Og jeg skal gjøre hva jeg kan for å hjelpe, men jeg kan ikke lov at jeg løser alle problemene deres.

PS! Ikke vent for lenge med å skrive!

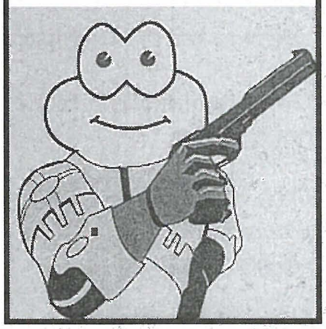
Komplett spill-liste til Commodore 64.

V.NR.	BESKRIVELSE		TYPE	PRISER Kas	PRISER Disk
DT-586	2 HOT 2 HANDLE		S4	295,-	345,-
DT 687	ADDAMS FAMILY	N	AC	195,-	245,-
DT 459	AIR SEA SUPREMACY		S3	345,-	395,-
DT 460	ALIEN STORM		AC	185,-	245,-
SSI 15	AMERICAN CIVIL WAR		KS	-	295,-
B					
DT 268	BACK TO THE FUTURE 3		AC	195,-	245,-
DT 269	BADLAND (CARTRIDGE.)		AC	345,-	345,-
DT 136	BUCK ROGERS		AA	-	395,-
C					
DT 458	CAPCOM COLLECTION		S8	295,-	345,-
USG 45	CHAMPIONS OF KRYNN		AA	-	395,-
DT 610	CHART ATTACK		S4	275,-	
OCE 06	CHASE H. Q. (CARTR.)		BI	345,-	345,-
DT 284	CHIP'S CHALLENGE		AC	195,-	245,-
DT 461	CISCO HEAT		BI	185,-	245,-
DT 611	CLASIC COLLECTION		S4	295,-	345,-
CDS 03	COLOSSUS BRIDGE 4.0		BR	199,-	239,-
CDS 01	COLOSSUS CHESS 4.0		SJ	179,-	239,-
USG 44	CURSE OF AZURE BONDS RO		-	395,-	
AMI 224	CYBERBALL CARTR.		AC	345,-	345,-
D					
DT 425	DEATHKNIGHTS OF KRYNN	N	AA	-	395,-
DT 688	DIE HARD 2	N	AC	195,-	295,-
DT 291	DONALDS ALFABET		SK	185,	245,-
DT 462	DOUBLE DRAGON 3		AC	199,-	-
E - F					
DT 463	ELVIRA		AC	185,-	245,-
DT 470	FINAL FIGHT		AC	195,-	245,-
G					
DT-460	GATEWAY SAVAGE FRONT	N	AA	-	395,-
DT 465	GAUNTLET 3		AC	195,-	-
DT 300	GOOFY'S RAYLWAY EX.		UV	185,-	245,-
H					
DT 384	HERO CUEST		AC	195,-	-
DT 304	HEROES		10	245,-	295,-
USG 39	HILLSFAR		AC	-	345,-
DT 466	HUDSON HAWK		AC	195,-	245,-
DT 308	HUNT FOR RED OCTOBER AC		185,-	-	
J - K - L					
INT 01	JUSTERINGSKASSETT		JU	175,-	-
DT 314	LAST NINJA III KARATE		KA	185,-	
245,-					
DT 689	LINEKER COLLECTION	N	S4	245,-	
295,-					
M					
AMI 185	MANCHESTER UNITED EUROPA		FB	195,-	245,-
DT 467	MAX	N	S4	275,-	295,-
DT 321	MICKEY'S RUNNAWAY ZOO NSK		185,-	245,-	
DT-462	MINI OFFICE 2		DB	295,-	395,-
DT 468	MOONFALL	N	AC	185,-	245,-
DT-463	MOOVIE PREMIERE		S5	265,-	295,-
DT 324	MYTH (CARTR.)		AC	345,-	345,-
N					
DT 327	NAVY SEALS (CARTR.64)		AC	345,-	345,-
DT 469	NEVER ENDING STORY 2	N	AA	-	295,-
DT 450	NORTH &SOUTH	N	AA	245,-	295,-
O - P - R					
DT 471	OUTRUN EUROPA	N	BI	195,-	275,-
DT 436	PANG (CARTRIDGE) TILBUD		AC	175,-	175,-
DT 472	PITFIGHTER		AC	199,-	295,-
USG 38	POOL OF RADIANCE		RO	-	395,-
DT 206	POWER PLAY CARTR.		S3	395,-	395,-
DT 398	PREDATOR 2		AC	195,-	245,-
DT 438	RAINBOW COLLECTION		S4	245,-	295,-
DT 744	ROBOCOD	N	AC	245,-	295,-
DT 242	ROBOCUP 2 (CARTR.)		AC	345,-	345,-
DT 473	ROBOZONE		AC	195,-	245,-
DT 474	RODLAND		AC	195,-	245,-
DT 475	ROLLING RONNY		AC	195,-	-
SSI 12	ROMMEL		AC	-	295,

NYHETER







V.NR.	BESKRIVELSE		TYPE	PRISER Kas	PRISER Disk
S					
DT 612	SCARACENT PAINT	N	TE	245,-	295,-
DT 399	SHADOW DANCER		AC	195,-	245,-
USG 32	SILVER BLADE		AA	-	395,-
DT 476	SIMPSON		AC	195,-	245,-
DT 447	SIX APPEAL		S5	245,-	-
DT 477	SMASH TV		AC	195,-	-
DT 478	SOCCER STAR		S4	245,-	345,-
DT 602	SPACEGUN		AC	195,-	-
DT 248	SPORTING GOLD		S3	245,-	295,-
DT 211	SPY WHO LOVED ME		AC	185,-	274,-
DT 216	STRIDER II		AC	185,-	-
DT 479	SUPER SEGA		S5	295,-	345,-
DT 465	SUPER SIM PACK		S5	245,-	295,-
DT 480	SUPER SPACE INVADERS		AC	199,-	295,-
DT 355	SYSTEM 3		S4	245,-	-
T					
DT 466	TERMINATOR 2		AC	195,-	245,-
DT 451	TEST DRIVE 2 COLLECTION		S3	395,-	-
DT 408	TURN & BURN		AC	185,-	-
DT 362	TURRICAN 2		AC	185,-	245,-
DT 481	TURTELS NINJA 2		AC	195,-	245,-
SSI 17	TYPHON OF STEEL		KS	-	345,-
U - V - W					
DT 220	VINDICATOR CARTR.		AC	345,-	345,-
USG 88	WAR OF THE LANCE		RO	-	395,-
DT 368	WINNING TEAM		S5	245,-	345,-
DT 482	WRESTLE MANIA WWF	N	AC	195,-	245,-

Under **PRISER** så er:

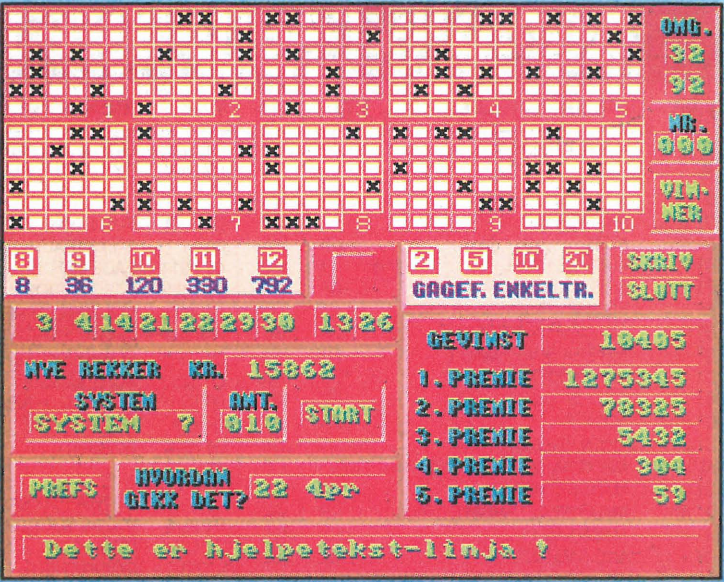
64 K = Kassett til Commodore 64
64 D = Diskett til Commodore 64

NY = NY PÅ DENNE LISTEN.
N = NY PÅ FORRIGE LISTE.

* = NYTTEPROGRAM.

HUSK: Å ANGI OM DU SKAL HA KASSETT ELLER DISKETT NÅR DU BESTILLER SPILL OG PROGRAMMER.

Super-Lotto for Amiga!

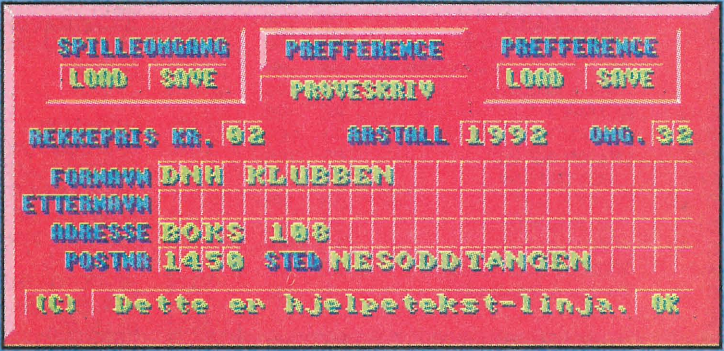


Endelig et lottoprogram med alle muligheter for Amiga.

Du kan sette opp lottorekker etter et system basert på tidligere uttrukne tall. Programmet går 50 trekninger tilbake for å regne ut de mest sannsynlige rekkene. Du kan også tippe system med manuell eller automatisk rekkeoppsetting. Systemet viser hele tiden hva rekkene du lager vil koste. Gevinsten sjekkes automatisk mm.

- Manuell, automatisk eller statistisk rekkeoppsett.
- Hver spilleomgang blir lagret separat på disketten.
- For system eller enkeltrekker.
- Eget preference vindu der du kan rette navnet og andre faste opplysninger som spilleomgang mm.
- Kan velge rekker basert på statistikk.
- Utskrift på datakuponger.
- Viser premier og regner ut gevinst automatisk eller du kan velge å sjekke om du har vunnet rekke for rekke på en litt mer spennende måte.
- Meget brukervennlig og artig å bruke med egen hjelpetekstlinje som forteller brukeren om det stedet som musepila befinner seg i øyeblikket.
- Uten tvil det beste Lottosystemet for Amiga.

Super-Lotto til Amiga.
Veil. pris kr. 490,-
Vår pris kr. 345,-

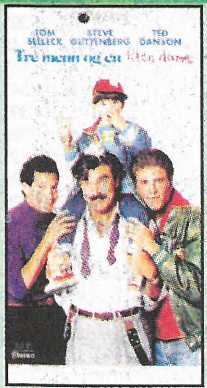


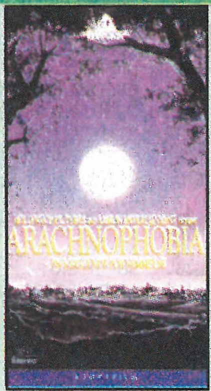
Super-Lotto er personlig, så husk å oppgi navn på brukeren av programmet, hvis dette varierer fra den som har kjøpt programmet.

Se opp for Super-Tipp og Super Måltips som snart er klare for salg.

Super-Lotto
Kr. 345,-

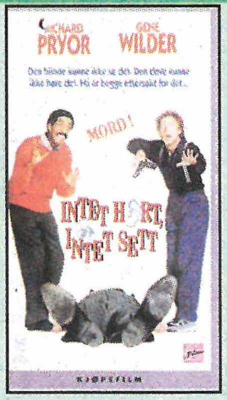
Tilbud på populære VHS filmer.


Tre menn og en liten dame.

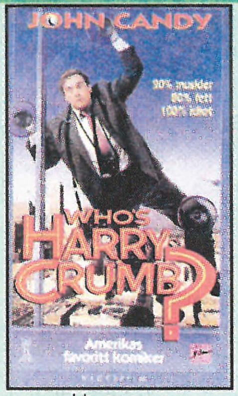

ARACHNOPHOBIA En kriblende fornemmelse.



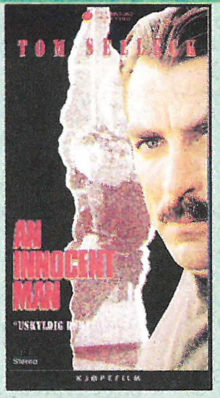
Se, han snakker.



Intet hørt, intet sett.



Hvem er Harry Crumb?



Uskyldig dømt.

Hvorfor leie når du kan eie?

Det har lykkes oss å få kjente kvalitetsfilmer til en meget gunstig pris!

Vi har 6 titler:

Pris pr. film: kr. **149,-**

Komplett spill-liste for Amiga og Atari ST

V.NR.	BESKRIVELSE		TYPE	KR.
DT-588	2 HOT 2 HANDLE		S4	490,-
A				
DT 100	A 10 TANK KILLER		FS	490,-
DT589	ABANDONED		AA	490,-
DT 485	ACTION MASTERS		S5	545,-
DT 692	ADDAMS FAMILY	AA	NY	395,-
DT 613	AGE		AA	490,-
DT 614	AGONY		AC	395,-
DT487	AIR COMBAT ACES		S4	490,-
DT 488	AIR SEA SUPERMACY		S3	490,-
DT 489	AIR, LAND, SEA		S3	545,-
DT-590	AIRBUS A 320		FS	590,-
DT 615	ALCATRAZ		AA	395,-
DT 490	ALIEN BREED		AC	395,-
AMI 243	AMOS BASIC GAME CREATROR *		PS	575,-
DT 374	AMOS COMPILER *		PS	445,-
DT 414	AMOS 3D (3D ANIMASJON)		PS	490,-
DT 616	AMOS EASY		PS	495,-
DT491	ANOTHER WORLD		AA	395,-
B				
DT 492	BARBARIAN 2		AC	395,-
ELA 123	BARD'S TALE II		GA	395,-
ELA	BARD'S TALE III		GA	395,-
PC 15	BATTLE OF BRITAIN		FS	490,-
DT 594	BATTLE OF.B. MISION DISK	N	DA	245,-
DT 131	BATTLE CHESS II		SJ	395,-
DT 272	BETRAYL		AC	490,-
DT-596	BIG BOX 10 MEGA GAMES	N	10	495,-
DT 417	BILLIARDS 2		BD	395,-
DT 496	BIRDS OF PREY		FS	545,-
DT 620	BLACK KRYPT	N	AA	395,-
DT 498	BOARD GENIUS		S3	490,-
DT621	BONANZA BROS	N	AC	395,-
AMI	BRIDGE PLAYER 2150		BR	395,-
DT 478	BRIDGE COMMANDER		KR	395,-
C				
DT421	CALEFORNIA GAMES 2		AA	395,-
DT222	CARDINAL OF KREMLIN		AA	395,-
DT 480	CARMEN, WHERE IN USA		AA	545,-
DT481	CARMEN, WHERE IN WORLD		AA	545,-
DT 482	CARMEN, WHERE IN EUROPA	N	AA	545,-
DT 483	CARMEN, WHERE IN TIME		AA	545,-
DT 484	CASINO		RU	395,-
DT 500	CASTLES		AA	490,-
DT 695	CHAMPIONCHIP MANAGER	NY	FO	495,-
USG 45	CHAMPIONS OF KRYNN		AA	490,-
DT 501	CHARTATTACK		S4	490,-
PC 25	CHESSMASTER 2100		SJ	395,-
AMI 55	CHESSPLAYER 2150		SJ	395,-
DT 503	CISCO HEAT		BI	395,-
DT 502	CIVILIZATION		AA	545,-
PC 27	CODENAME ICEMAN		AA	545,-
PC 28	COLONEL'S BEQUEST		AA	495,-
DT 623	CONAN THE CIMMERIAN	N	AA	495,-
DT 696	CONFLICT IN COREA	N	KS	545,-
AMI 313	CONFLICT OF CAMELOT		AA	495,-
DT 624	CONVERT ACTION		AA	545,-
DT 722	CRAZY CARS 3	NY	BI	395,-
DT 485	CRUISE FOR A CORPS		AA	495,-
USG 44	CURSE OF AZURE BONDS	RO	AC	490,-
D				
DT 742	D-GENERATION	NY	AA	395,-
DT 743	DARK QUEEN OF KEYNN	NY	DD	545,-
PC 29	DE LUXE PAINT 2 TILBUD AMIGA		TG	395,-
DT 424	DE LUXEPAINT 4		TG	1195,-
DT 504	DE LUXE STRIP POKER 2		KL	395,-
DT 425	DEATHKNIGHTS OF KRYNN		AA	490,-
DT 699	DELIVERANCE	N	AC	395,-
DT 700	DIE HARD 2	N	AC	395,-
DT 7001	DISCOVERY	N	AA	495,-
AMI 441	DISTANS ARMIES SJAKK		11	395,-
DT291	DONALDS ALFABET		SK	395,-
DT 506	DOUBLE DRAGON 3		AC	395,-
DT 507	DR. BRAIN		AA	545,-
DT 142	DRAGONSTRIKE		AA	490,-
SSI 990	DRAGONS OF FLAME		RO	395,-
DT 292	DUCK TALES		AC	395,-
DT 703	DUNE	NY	AA	495,-
DT 741	DYNABLASTER	N	AC	395,-
E				
DT228	ELVIRA		AA	490,-
DT 509	ELVIRA THE ACTION		AC	395,-
DT-600	ELVIRA 2		AA	545,-
DT 702	EPIC	N	AA	495,-
DT 379	EYE OF THE BEHOLDER 1		AA	490,-
DT 510	EYE OF THE BEHOLDER 2	N	AA	545,-
F				
USG 09	F-15 STRIKE EAGLE II	N	FS	545,-
PC 37	F-19 STEALTH FIGHTER		FS	490,-
DT 491	FACE OFF		IS	395,-
DT 618	FASCINATION	NY	AA	495,-
DT 494	FLAMES OF FREEDOM		AA	545,-
AMI 380	FLIGHT SIMULATOR II		FS	695,-
DT 380	FLIGHT SIM. SENERY DISK		FS	395,-
DT 525	FORT APACHE		AA	490,-
DT 526	FOTBALL CRAZY		S3	395,-
DT298	FUN SCOOL 2		UV	345,-
DT 528	FUZZBALL		AC	395,-
G				
DT 619	GATWAY TO SAVAGE FRONT	N	RO	490,-
DT 200	GAZAS SOCCER II		FB	345,-
DT 625	COBLINS		AC	395,-
DT 531	GODFATHER		AC	490,-
DT299	GOODS		AA	345,-
DT 495	GOLD RUCH		12	395,-
DT 300	GOOFY'S RAYLWAY EX.		UV	395,-
DT 533	GRAND PRIX MICROPROSE		BI	545,-
DT 723	GULLKORN EKSPRESSEN	N	AC	249,-
DT 724	GUY SPY	NY	AA	495,-
H				
DT 626	HARLEQUIN		AA	395,-
DT 302	HARPOON 1.21(Amiga 1Mb)		KR	490,-
DT 602	HARPOON BATTLETEST 3	N	DA	295,-
DT 604	HARPOON BATTLETEST EDITOR	N		345,-
DT 725	HEAD TO HEAD	NY	FS	545,-
DT 498	HEART OF CHINA		AA	345,-
DT 534	HEIMDALL		AA	545,-
USG 78	HEROES OF THE LANCE		AC	395,-
PC 48	HERO'S QUEST		AD	545,-
USG 39	HILLSFAR		AC	395,-
DT 535	HOME ALONE		AA	395,-
DT 704	HOOK	N	AA	395,-
DT 627	HOT RUBBER		MS	395,-
AMI 175	HOYLES BOOK OF GAMES		KO	395,-
DT 537	HUDSON HAWK	N	AC	395,-
DT 500	HUNTER		AA	495,-
DT 726	HÅREK	NY	AA	395,-
I - J				
DT 705	INDIANA JONES ATLANTIS	NY	AA	395,-
DT 629	INTELLIGENT GAMES		S3	490,-
AMI 319	INTERCEPTOR		FS	490,-
DT 727	INT'L SPORTS CHALLENGE	NY	ID	495,-
DT 707	JAGUAR XJ 220	N	BI	395,-
DT 502	JIMMY WHITE SNOOKER		BL	495,-
DT 708	JOHN BARNES FOTBALL		FO	395,-
DT 503	JONES IN THE FAST LANE		AA	490,-
K - L				
DT 604	KID GLOWS II		AC	395,-
DT 428	KING QUEST 1		AA	545,-
DT 429	KING QUEST 2		AA	545,-
DT 430	KING QUEST 3		AA	545,-
PC 51	KING QUEST 4		AA	545,-
DT 387	KING QUEST 5		AA	545,-
DT 540	KNIGHTS OF THE SKY		FS	545,-
DT 505	LAST NINJA 3		AC	395,-
DT 542	LEANDER		AA	395,-
AMI 331	LEISURE SUIT LARRY I		GA	395,-
AMI 107	LEISURE SUIT LARRY II		AA	490,-
PC 54	LEISURE SUIT LARRY III		AA	495,-
DT 506	LEISURE SUIT LARRY 5		AA	545,-
DT 316	LEMMINGS		AC	395,-
DT 712	LINEKER COLLECTION	NY	S4	345,-
DT 507	LINKS (KUN HARD DISK)	NY	GO	545,-
DT 509	LORD OF THE RINGS		AA	395,-
DT 728	LURE OF TEMPRESS	NY	AA	495,-
M				
DT 729	MAD DOF WILLIAMS	NY	AC	395,-
DT 632	MADDEN FOTBALL	N	AF	395,-
DT 633	MANAGER		FB	395,-
AMI 185	MANCHESTER UNITED EUROPA		FB	395,-
AMI 110	MANHUNTER 1 N. Y.		AC	490,-
PC 57	MANHUNTER 2 S. F.		AA	495,-
DT 545	MAX		S4	490,-
DT 730	MEGA SPORTS	NY	30	495,-
DT 547	MEGA TWINS		AC	395,-
DT 731	MEGA FORTRESS	NY	FS	495,-
DT732	MEGA TRAVLER 2	NY	AA	545,-
DT 321	MICKEY'S RUNNAWAY ZOO		SK	395,-
DT 322	MIG 29		FS	490,-
DT 733	MINI PFFICE 2 TILBUD	NY	BR	545,-
DT 394	MONKEY ISLAND 1		AA	395,-
DT 551	MONKEY ISLAND 2		AA	490,-
DT 734	MYTH	NY	AC	395,-
N - O - P				
DT 325	NAM		KS	490,-
DT 517	NEBULUS 2		AC	395,-
DT 553	NOVA 9	NY	AA	545,-
DT 555	OH NO MORE LEMMINGS		AC	395,-
DT 735	OMAR SHARIF BRIDGE	NY	BR	545,-
DT 605	ORC		AC	395,-
DT 607	PAPERBOY 2		AC	395,-
DT 633	PARASOL STAR		AC	495,-
DT 116	PGA TOUR GOLF		GO	395,-
DT 634	PINBALL DREAM		PI	395,-
DT 736	PLAN 9 FROM OUTHER SPACE	NY	AA	545,-
AMI 129	POLICE QUEST I		AC	395,-
PC 69	POLICE QUEST II		AC	495,-
DT 522	POLICE QUEST III	N	AA	545,-
DT 636	POOL OF DARKNES		RO	545,-
USG 38	POOL OF RADIANCE		RO	490,-
DT 560	POPOLUS 2		AA	490,-
DT 716	POWER HITS (10 SPILL)	NY	10	395,-
DT 241	POWERMONGER		AA	490,-
DT 561	POWERMONGER DATADISK		DA	295,-
DT 336	PRO TENNIS TOUR 2		TE	395,-
DT 637	PROJECT X		AC	395,-
DT 737	PUSH OVER	NY	AC	395,-
Q - R				
DT 338	QUEST FOR GLORY 2		AA	545,-
DT 526	R TYPE II		AC	395,-
DT 668	RACING DRIVIN	N	BI	495,-
DT 117	RAILROAD TYCOON		AA	545,-
DT 438	RAINBOW COLLECTION		S4	490,-
DT 564	REALMS	N	AA	545,-
DT 527	RED BARON		FS	545,-
DT 738	RED ZONE	NY	MS	395,-
DT 529	RISE OF DRAGON		AA	545,-
DT 739	RISKY WOODS	NY	AA	395,-
DT 565	ROBOCOD JAMES POND 2		AC	395,-
DT 566	ROBOCOP 3		AA	395,-
DT 533	ROLLING RONNY	N	AC	395,-
S				
DT 165	SECOND FRONT		KS	490,-
DT 440	SECRET OF SILVER BLADE		AA	490,-
DT 740	SENSIBLE SOCCER	NY	FB	395,-
DT 445	SESAM STASJON		BA	345,-
DT 671	SHADOWLAND		AA	495,-
DT 536	SILENT SERVICE 2		KS	495,-
DT 673	SIM ANT	N	AA	545,-
IDT 341	SIM CITY + POPULOUS		AA	490,-
DT 401	SIM CITY TILLEGGSDISK		AA	295,-
DT 569	SIMPSON		AC	395,-
DT 570	SMASH TV		AC	395,-
DT 571	SOCCER STARS		S3	490,-
AMI 130	SPACE QUEST 1		AA	395,-
AMI 500	SPACE QUEST 2		AA	395,-
DT 245	SPACE QUEST 3		AA	545,-
DT 346	SPACE QUEST 4		AA	545,-
DT 674	SPECIAL FORCES		AA	545,-
DT 248	SPORTING GOLD		S3	395,-
DT 171	STARFIGHT II		AC	395,-
DT 675	STEEL EMPIRE	N	AA	495,-
DT 350	STELAR 7		AC	395,-
DT 717	STORM MASTER	N	AC	395,-
DT 574	STRIKE FLEET		KS	490,-
DY 718	STRIKER	N	FB	395,-
DT 676	SUPER SKI 2	N	ID	395,-
DT 576	SUPER SPACE INVADERS		AC	395,-
DT 719	SUPER TETRIS	N	ST	395,-
DT 405	SUPERMACY		AA	490,-
T				
DT 541	TERMINATOR II		AA	395,-
DT 451	TEST DRIVE 2 COLLECTION		S3	490,-
DT 452	THUNDERHAWK		FS	490,-
AMI 374	TIE BREAK		TE	395,-
DT 678	TITUS THE FOX		AC	490,-
DT 679	TREASURE OF SAVAGE FRONT	NY	RO	545,-
DT 580	TURBO CHALLENGE 2		BI	395,-
DT 581	TURTLES COIN OP 2		AC	395,-
U - V - W				
DT 364	U.M.S. II		KS	490,-

Komplett spill-liste for PC

A

V.NR.	BESKRIVELSE		TYPE	KR.
PA 100	A-TRAIN	NY	AA	595,-
DT264	A.T.P.		FS	590,-
DT 100	A 10 TANK KILLER		FS	490,-
DT 690	ABRACADABRA	N	BA	395,-
DT691	ACES OF THE PASIFIC	NY	FS	590,-
DT 485	ACTION MASTERS		S5	590,-
DT 613	AGE		AA	545,-
DT 488	AIR SEA SUPERMACY		S3	545,-
PA 101	AIR WARRIOR	NY	FL	545,-
DT-590	AIRBUS A 320		FS	645,-
PA 102	ANOTHER WORLD	NY	AA	495,-
DT 491	ANOTHER WORLD		AA	495,-

B

V.NR.	BESKRIVELSE		TYPE	KR.
PA 103	B 17 FLYING FORTRESS	NY	FS	675,-
DT 619	BABAYAGA		BS	395,-
DT 593	BARDS TALE TRILOGI		S3	590,-
ELA	BARD'S TALE III		GA	490,-
DT 493	BARDS TALE CONSTR. SET		AA	490,-
PA 104	BATTLE ILES	NY	AA	545,-
PC 15	BATTLE OF BRITAIN		FS	490,-
DT 594	BATTLE OF.B. MISION DISK		DA	245,-
DT 131	BATTLE CHESS II		SJ	490,-
DT 416	BATTLE CHESS WINDOWS		SJ	545,-
DT 498	BOARD GENIUS		S3	490,-
AMI	BRIDGE PLAYER 2150		BR	395,-
DT 694	BUCK ROGERS 2 MTRX CUB.	N	AA	490,-
DT 693	BUSHBUCK	N	AA	545,-

C

V.NR.	BESKRIVELSE		TYPE	KR.
DT421	CALEFORNIA GAMES 2		AA	490,-
DT 222	CARDINAL OF KREMLIN		AA	495,-
PA 105	CARL LEWIS CHALANGE	NY	ID	545,-
DT279	CARMEN DE LUXE		AA	795,-
DT 480	CARMEN, WHERE IN USA		AA	590,-
DT 481	CARMEN, WHERE IN WORLD		AA	545,-
DT 482	CARMEN, WHERE IN EUROPA	N	AA	545,-
DT 483	CARMEN, WHERE IN TIME		AA	545,-
PA 106	CARRIER STRIKE	NY	KS	595,-
DT 484	CASINO		RU	495,-
DT 500	CASTLES		AA	490,-
DT 695	CHAMPIONCHIP MANAGER	N	FO	495,-
AMI 55	CHESSPLAYER 2150		SJ	395,-
DT-597	CHESSMASTER 3000		SJ	590,-
DT 502	CIVILIZATION VGA		AA	590,-
PA 28	COLONEL'S BEQUEST		AA	545,-
DT 623	CONAN THE CIMMERIAN		AA	545,-
DT 696	CONFLICT IN COREA	N	KS	545,-
AMI 313	CONQUEST OF CAMELOT		AA	495,-
PA 107	COOL CROC TWINS	NY	AC	395,-
DT486	COUNT DOWN		AA	490,-
DT 624	COVERT ACTION		AA	545,-
DT 697	CRISES IN CREMLIN	N	AA	595,-
DT 485	CRUISE FOR A CORPS		AA	545,-

D

V.NR.	BESKRIVELSE		TYPE	KR.
PA 108	DAGGER OF AMON RA	NY	AA	595,-
PA 109	DARK QUEEN OF KRYNN	NY	DD	545,-
PA 110	DARK SEED	NY	AA	595,-
DT 698	DARKLAND	NY	AA	595,-
PC 29	DE LUXE PAINT 2		TG	1595,-
DT 425	DEATHKNIGHTS OF KRYNN		AA	490,-
DT 507	DR. BRAIN		AA	545,-
AMI 199	DRAGONS LAIR II		AC	590,-
DT 703	DUNE	N	AA	595,-
PA 111	DUNGEON MASTER	NY	AA	545,-

E

V.NR.	BESKRIVELSE		TYPE	KR.
DT 616	E.S.S. MEGA		SS	545,-
DT-599	ECHO QUEST VGA		AA	590,-
DT509	ELVIRA THE ACTION		AC	395,-
DT-600	ELVIRA 2		AA	545,-

V.NR.	BESKRIVELSE		TYPE	KR.
DT 125	ULTIMA 6		AA	490,-
DT684	VENGENCE OF EXCALIBUR	N	AA	495,-
DT608	VIDEO KID		AC	395,-
AMI 172	VIRUS KILLER	*	NT	195,-
DT 582	WAYNE GRETSKY II		IS	395,-
DT549	WILLY BEAMSMITH		AA	545,-
DT 368	WINNING TEAM		S5	490,-
DT 720	WINTER SUPERSPORTS 92	N	AA	395,-
DT 609	WOLFCHILD		AA	395,-
DT 370	WRATH OF DEMON		AA	490,-
DT 584	WRESTLE MANIA WWF		WF	395,-

V.NR.	BESKRIVELSE		TYPE	KR.
DT 702	EPIC	N	AA	545,-
PA 112	ESPANA 92	NY	ID	545,-
DT 379	EYE OF THE BEHOLDER		AA	490,-
DT 510	EYE OF THE BEHOLDER 2		AA	545,-

F

V.NR.	BESKRIVELSE		TYPE	KR.
DT 704	F-117A STEALTH VGA	N	FS	645,-
PA 113	F 15 2 MISSION DISK	NY	DS	295,-
USG 09	F-15 STRIKE EAGLE II	N	FS	545,-
PC 37	F-19 STEALTH FIGHTER		FS	690,-
DT 617	FALCON 3.0		FS	590,-
DT 618	FASCINATION		AA	545,-
DT 492	FAST LANE		BI	490,-
DT 494	FLAMES OF FREEDOM		AA	590,-
DT 381	FLIGHT SIMULATOR 4		FS	890,-
DT382	FLIGHT SIM. SENERY DISK 1,3,5,6,11		FS	395,-
DT 519	FLIGHT SIM SINERY B		FT	590,-
DT 522	FLIGHT SIM. GREAT BRIT.		FT	590,-
DT 601	FLIGHT SIM. FLIGHTPLANNER		FT	395,-
PA 114	FLOOR 13	NY	AA	545,-
PA 115	FREE D.C.	NY	AA	545,-
DT 527	FUN SCOOL		UV	375,-

G

V.NR.	BESKRIVELSE		TYPE	KR.
PA 116	GATEWAY	NY	AA	545,-
DT 619	GATWAY TO SAVAGE FRONT		RO	490,-
DT 200	GAZAS SOCCER II		FB	395,-
PA 117	GLOBAL CONFLICT	NY	AA	595,-
PA 118	GLOBAL EFFECT	NY	AA	545,-
DT 625	COBLIINS		AC	490,-
DT 531	GODFATHER		AC	490,-
DT 495	GOLD RUCH		12	545,-
PA 120	GRAND PRIX UNLIMITED	NY	BI	545,-
PA 121	GRAND MASTER CHESS	NY	SJ	545,-
USG 11	GUNSHIP 2000 VGA		HS	495,-
PA 122	GUY SPY	NY	AA	545,-

H

V.NR.	BESKRIVELSE		TYPE	KR.
PA 123	HARDBALL 3	NY	BB	545,-
DT 302	HARPOON 1.21		KR	545,-
DT 603	HARPOON BATTLETEST 3-4		DA	295,-
PA 124	HARPOON DESIGNER	NY	DA	395,-
DT 604	HARPOON SENARIO EDITOR		N	345,-
PA 125	HEADTOHEAD	NY	FS	595,-
DT 498	HEART OF CHINA		AA	545,-
DT 534	HEIMDALL		AA	545,-
PA 126	HEROES OF 358TH	NY	FS	545,-
DT 535	HOME ALONE		AA	545,-
PA 127	HONG KONG MAHJONG	NY	BT	545,-
DT 704	HOOK	N	AA	545,-
AMI 175	HOYLES BOOK OF GAMES 1		KO	490,-
DT 536	HOYLES BOOK OF GAMES 3		KB	595,-
DT 628	HYPERSPEED	N	AA	590,-

I - J - K

V.NR.	BESKRIVELSE		TYPE	KR.
DT 705	INDIANA JONES ATLANTIS	N	AA-	545,-
DT 539	INTELLIGENT PERSUIT		S4	490,-
PA 128	INTL'SPORTS CHALLENGE	NY	ID	545,-
DT 706	JACK NICOLAS SIGNATURE	N	GO	595,-
DT 501	JETFIGHTER 2		FS	545,-
PA 129	JOHN MADDEN FOTBALL	NY	AF	495,-
DT386	KEYES OF MARMON		AC	395,-
DT 709	KID PIX	N	BS	545,-
DT 428	KING QUEST 1		AA	545,-
DT 429	KING QUEST 2		AA	495,-
DT 430	KING QUEST 3		AA	495,-
PC 51	KING QUEST 4		AA	495,-
DT 387	KING QUEST 5 (VGA)		AA	590,-

L

V.NR.	BESKRIVELSE		TYPE	KR.
DT 541	LAFFER UTILITIES		AA	590,-
DT 630	LEGEND	N	AA	595,-
DT 506	LEISURE SUIT LARRY 5 VGA		AA	545,-
DT 711	LEISURE SUIT LARRY 3 PAK	N	S3	595,-
DT 316	LEMMINGS		AC	545,-
DT 507	LINKS (VGA)		GO	545,-
PA 130	LINKS 386 PRO	NY	GO	595,-
DT 508	LINKS TILLEGGSDISKETT		GO	295,-
DT543	LONGBOW	VGA	RH	590,-
DT 509	LORD OF THE RINGS 1		AA	545,-
PA 131	LORD OF THE RINGS 2		AA	545,-
DT 631	LOST IN LA		AA	545,-
PA 132	LURE OF TEMPRESS	NY	AA	595,-

M

V.NR.	BESKRIVELSE		TYPE	KR.
DT 713	MAGIC CANDLE 2		RO	545,-
DT 633	MANAGER		FB	490,-
AMI 185	MANCHESTER UNITED EUROPA		FB	490,-
AMI 110	MANHUNTER N. Y.		AC	490,-
PC 57	MANHUNTER S. F.		AA	490,-
DT 546	MEDIA MUSIC M/2 HØYTALERE		MK	1790,-
DT 512	MEGAFORTRESS VGA		FS	545,-
DT 548	MEGATRAVLER 2 VGA		AC	545,-
DT 549	MIGHT & MAGIC 3 VGA		RO	545,-
DT 550	MIXED UP FARY TALES		AA	545,-
DT 394	MONKEY ISLAND 1		AA	490,-
DT 551	MONKEY ISLAND 2		AA	545,-
DT 515	MOTHER GOOSE		AA	395,-
PA 133	MULTI PLAYER MANAGER	NY	FB	495,-

N - O - P

V.NR.	BESKRIVELSE		TYPE	KR.
DT 714	NCCA - RADIO TO FINAL F	NY	BB	545,-
DT 553	NOVA 9 VGA		AA	545,-
DT 555	OH NO MORE LEMMINGS		AC	545,-
PA 134	OMAR SHARIF BRIDGE	NY	BR	595,-
DT 557	PGA TOUR GOLF PLUS		GO	545,-
DT 558	PGA TOUR GOLF COURSES		DA	245,-
PA 135	PGA TOUR GOLF WINDOWS	NY	GO	595,-
DT 715	PINBALL WINDOWS	N	PI	595,-
PA 136	PLAN 9 FROM OUTER SPACE	NY	AA	595,-
DT 635	PLANETS EDGE		AA	590,-
AMI 129	POLICE QUEST I		AC-	395,-
PC 69	POLICE QUEST II		AC	490,-
DT 522	POLICE QUEST III	N	AA	590,-
DT 241	POWERMONGER	NY	AA	545,-
PA 137	PROPHESY OF SHADOW	NY	DD	545,-
PA 138	PUSH OVER	NY	AC	495,-

Q - R

V.NR.	BESKRIVELSE		TYPE	KR.
DT 525	QUEST FOR GLORY 1		AA	545,-
DT 338	QUEST FOR GLORY 2		AA	545,-
DT 117	RAILROAD TYCOON		AA	545,-
PA 139	RAMPARTS	NY	AA	495,-
DT 564	REALMS	N	AA	545,-
DT 527	RED BARON		FS	545,-
DT 529	RISE OF DRAGON		AA	545,-
PA 140	RISKY WOODS	NY	AA	495,-
DT 669	ROGER RABBIT	N	AA	490,-
DT 670	RØDHETTE		BS	395,-

S

V.NR.	BESKRIVELSE		TYPE	KR.
DT 440	SECRET OF SILVER BLADE		AA	495,-
DT 535	SECRET WEPONS LUFTW VGA		FS	545,-
DT 567	SECRET WEPONS LUFTW		DA	395,-
DT 445	SESAM STASJON		BA	345,-
DT 672	SHUTTLE		FS	690,-
PA 141	SIEGE	NY	AA	595,-
DT 536	SILENT SERVICE 2		KS	545,-
DT 673	SIM ANT	N	AA	545,-
DT 341	SIM CITY + POPULOUS		AA	545,-
DT 537	SIM EARTH		AA	545,-
DT 569	SIMPSON		AC	490,-
DT 571	SOCCER STARS		S3	590,-
DT344	SONJAS MATTESPILL 1 NORSK		MA	395,-
PA 142	SONJAS MATTESPILL 2 NORSK		MA	395,-
DT 121	SOUND BLASTER MUSIKK KORT	*	KO	2390,-
PA 143	SOUND BLASTER PRO		MK	2950,-
DT 122	SOUND BLASTER MIDI	*	MI	990-
DT 449	SOUND BLASTER MIDI CON. BOX+SW.			1490,-
DT 448	SOUND BLASTER C/MS STEREO CHIPS			490,-
DT 450	SOUND BLASTER DEVELOPE KIT			1490,-
DT 451	SOUND BLASTER SEQUENCER		MK	1190,-
DT 452	SOUND BLASTER COMPOSER			950,-
DT 572	SOUNDBLASTER DUAL KABEL			990,-
AMI 362	SPACE ACE		AC	690,-
AMI 130	SPACE QUEST I		AA	395,-
AMI 500	SPACE QUEST II		AA	490,-
DT 245	SPACE QUEST III		AA-	495,-
DT 346	SPACE QUEST 4 VGA		AA	545,-
DT 674	SPECIAL FORCES	NY	AA	595,-
DT 248	SPORTING GOLD		S3	395,-
DT 573	STAR TREK		AA	545,-
DT 675	STEEL EMPIRE	N	AA	545,-
DT 717	STORM MASTER	N	AC	495,-
DT 719	SUPER TETRIS	N	ST	545,-
DT 676	SUPER SKI 2	N	ID	495,-

T

V.NR.	BESKRIVELSE		TYPE	KR.
DT 607	TAKING OF BEVERLY HILLS	N	AA	490,-
PA 144	TENNIS CUP 2	NY	TE	495,-
DT 677	TERMINATOR		AA	545,-
DT 451	TEST DRIVE 2 COLLECTION		S3	545,-
DT 358	TEST DRIVE III		BI	490,-
PA 145	THEATER OF WAR	NY	SJ	545,-
PA 146	THUNDERBOARD	NY	LK	1590,-
DT 452	THUNDERHAWK		FS	545,-

Fortsetter side 23

Commodore

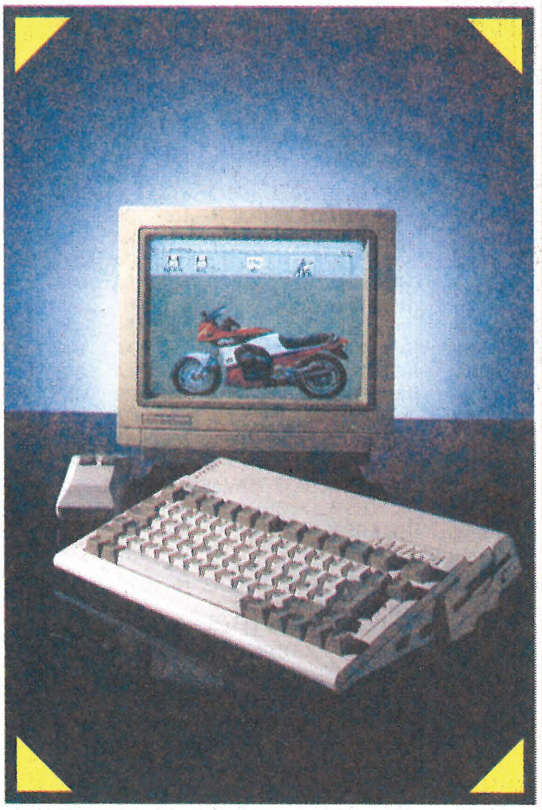
AMIGA 600
- for viderekomne

Den nye generasjonen

Amiga 600 er en kompakt kraftpakke for deg som vil ha en hjemmedatamaskin som gir deg mange spennende muligheter til en rimelig pris. Ekspansjonsmuligheter og stort programvareutvalg garanterer framtiden for din investering.

Harddisk
Amiga 600 har intern plass til en 2,5" harddisk på mellom 20MB og 120MB. Program som ligger på denne kan hentes lynraskt inn, og du slipper å bytte disketter hele tiden. Dette gjør det mye enklere å jobbe med program som behandler store datamengder, som f.eks. tegne- og musikkprogram. Du kan kjøpe Amiga 600 med harddisk ferdig installert, eller du kan sette inn harddisk den dagen du trenger det!

Ekspansjon
Den nye ekspansjonsporten på Amiga 600 følger den såkalte PCMCIA/JEIDA-standarden, som er en nyutviklet felles standard for tilleggsutstyr. Via denne porten kan du blant annet koble til ekstra minne. Disse minnekortene er meget kompakte, og ser ut som kredittkort. De kan også ha et innebygd batteri, som gjør at du kan lagre data på et slikt kort, og flytte kortet over til en annen maskin, omtrent som en diskett! Ellers jobber både Commodore og andre produsenter med å utvikle nye kort til denne porten, og det er mange overraskelser i vente! Amiga 600 har mange tilkoblingsmuligheter. I tillegg til mus og joystick, kan du koble til ekstra diskettstasjon, skriver, telefonmodem, stereoforsterker, lydsampler, genlock, MIDI-interface, videospiller, TV, monitor m.m.



Programvare
Det er et enormt utvalg av programvare til Amiga 600, blant annet innenfor tekstbehandling, regneark, databaser, programmering, tegning og musikk. Og selvfølgelig haugevis av spill! Dette gjør at du kan være sikker på at Amiga 600 ikke er en maskin som bare blir stående i en krok og støve ned.

Teknisk informasjon
Amiga 600 leveres med det nye operativsystemet Workbench 2.05, som blant annet benytter vektorskriftteknologi, høyere oppløsninger, flere farger og kraftigere menyer. Maskinen har 1MB minne som standard. Minnet kan utvides internt til 2MB og eksternt til 10MB. Intern IDE harddiskkontroller og plass til én 2,5" harddisk. Amiga 600 har ECS grafikk-kretser, innebygd modulator og RGB og composite videoutgang i farger.

Ta kontakt med nærmeste Amiga-forhandler for mer informasjon!

Commodore

Commodore Computers Norge A/S
Postboks 109 Økern, 0509 Oslo
Tlf. 02-648190

AMIGA 600 FRA COMMODORE!

Atlantis Design 1992

Spill-liste til PC

V.NR.	BESKRIVELSE		TYPE	KR.
DT 579	TIME QUEST		AA	545,-
DT 679	TREASURE OF SAVAGE FRONT	NY	RO	545,-
DT 581	TURTLES COIN OP 2		AC	545,-
U - V - W				
DT 681	ULTIMA 7		AA	590,-
DT 682	ULTIMA TRILOGY		AA	590,-
DT 683	ULTIMA UNDERWORLD		AA	590,-
PA 147	UTOPIA	NY	AA	495,-
DT 684	VENGENCE OF EXCALIBUR	N	AA	590,-
DT 546	WAYNE GRETZKY ISHOKY		IS	545,-
DT 547	WESTERN FRONT		KS	495,-
DT 549	WILLY BEAMSMITH (VGA)		AA	545,-
DT 410	WING KOMMANDER 2		AA	545,-
DT 550	WING COMMANDER SPEECH		LD	295,-
DT 583	WINTER CHALLANGE		ID	545,-
DT 720	WINTER SUPERSPORTS 92	N	AA	395,-
DT 721	WORLS CLASS CHESS	N	SJ	545,-
DT 370	WRATH OF DEMON		AA	545,-

Oppgi om du skal ha 3,5" eller 5,25" disketter til PC

* = NYTTEPROGRAM.
NY = NY PÅ DENNE LISTEN.
N = NY PÅ FORRIGE LISTE.

SPILL OG PROGRAMMER.

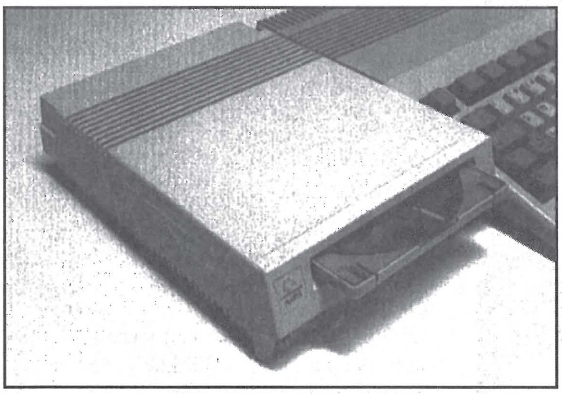
HUSK Å ANGI HVILKEN MASKIN DU HAR NÅR DU BESTILLER

Typeforklaring til alle spil-listene

AA = ARKADE ADVENTURE
AC = ACTION SPILL
AD = ADVENTURE
AF = AMERIKANSK FOTBALL
AR = ARKADE
BB = BASKETBALL SPILL
BI = BILSPILL
BL = BILLIARD
BO = BOKSING
BR = BRIDGE
BS = BARNESPILL
BT = BRETTSPILL
DA = DATA DISKETT
DD = DUNGEONS/DRAGONS
DI = DETEKTIV SPILL
DB = DATABASE
DR = DISK RECOVERY
FB = FOTBALL SPILL
FD = FLYSIM.DESIGNER
FL = FLYVELEDERSPILL
FS = FLYSIMMULATOR
FT = FLYSIM.TILLEGGSDISK
GA = GRAFISK ADVENTURE
GO = GOLF SPILL
HS = HELLIKOPTER SIMMULATOR
ID = IDRETS SPILL
IS = ISHOKEY
JU = JUSTERINGS TAPE
KA = KARATE
KB = KABALER
KG = KIRURGI
KR = KORT TIL PC
KO = KORT SPILL
KP = KLESPOKER
KS = KRIGSSIMMULATOR
LA = LANDSKAPSEDITERING
LD = LYDEFFEKTER
LK = LYDKORT
LY = LYSPENN
MA = MATTEMATIKK
MI = MIDI INTERFACE
MK = MUSIKK KORT
MS = MOTORSYKKEL SPILL
MU = MUSIKK PROGRAM
NT = NYTTEPROGRAM
NY = NYTT SPILL CA.1 MND. GAMMELT
PI = PINBALL
PO = POKER
PS = PROGRAMERINGS-SPRÅK
PS = PUSLESPILL
RA = ROMFART
RH = ROBIN HOOD
RO = ROLLESPILL
RS = ROMFART SIMMULATOR
RU = RULETT
S4 = SAMLEKASSETT 4 SPILL
S5 = SAMLEKASSETT 5 SPILL..OSV.
10 = SAMLEKASSETT 10 SPILL
11 = SAMLEKASSETT 11 SPILL..OSV.
SB = SKATEBOARD
SI = SIMULATOR
SJ = SJAKK SPILL
SK = SAMLEKASSETT
SP = SPORTSPILL
SS = SPACE SPILL
ST = STRATEGI SPILL
SQ = SQUASH
TA = TANKS SIMULATOR
TE = TENNIS
TG = TEGNEPROGRAM
TS = TEGNE SERIER
UB = UBÅT SIMULATOR
UV = UNDERVISNING
WF = WWF WRESTLING

NYHET til AMIGA

A -590 CD ROM spiller

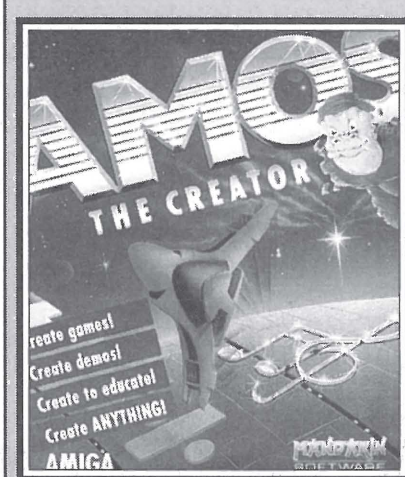


Omgjør din Amiga til en CDTV

Det er en fordel med 1 Mb chip RAM, for å få full utnyttelse av CD ROM spilleren, men den kan også benyttes med 512 K Chip RAM.
Tilkoblingen er enkel. Den kobles i harddisk-porten på siden av Amiga'en. Den kan også og benyttes som vanlig CD spiller og kobles til stereoanlegget, eller du kan tilkoble en hodetelefon direkte for å lytte på CD platene. Prisen:

Kr. 4390,-



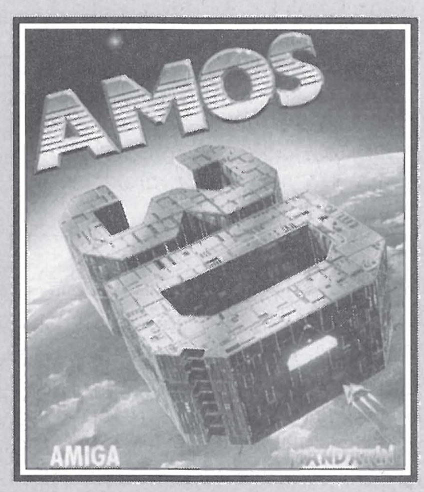


AMOS til AMIGA

Det beste programspråket til Amiga. Lag enkel dine egne spill eller nytteprogrammer. AMOS er en basic variant som også benytter prosedyrer mm. Programspråket er meget raskt og lett å bruke. Det følger også med et eget animeringsprogram for å lage sprites som beveger seg.

Varenr og prisen:

AMI 243 A Kr. 575,-



AMOS 3D

AMOS 3D brukes sammen med AMOS for å lage spill og programmer med 3D effekter. med AMOS 3D går det like raskt som de raskeste 3D spill på markedet.

- Lag dine egne objekter med Objektmoduller.
- Nye kommandoer i Amos.
- Meget rask opp til 25 bilder pr. sek. **Varenr. og Pris:**

AMI 243 3D Kr. 490,-

TILBUD!

Uinnspilte 3 timers VHS videokassetter.

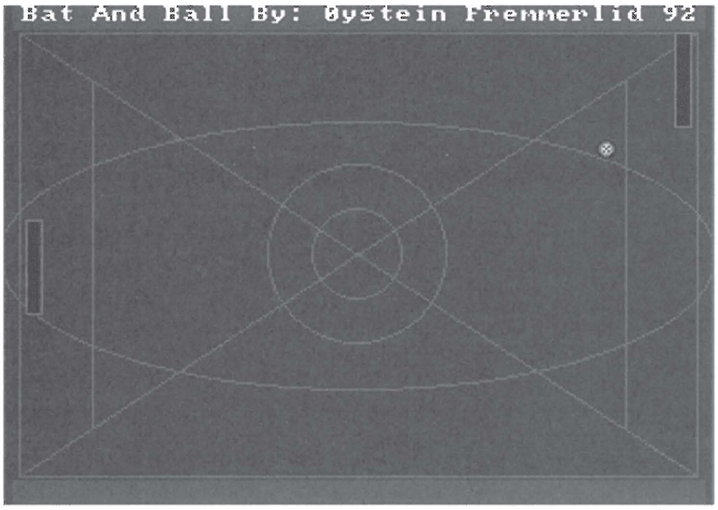
VHS E 180 HGX

Pr. stk. Kr. 69,-
3 stk. Kr. 179,-

Bat and Ball

Et kassisk spill for Amiga skrevet i Amos.

```
' **********************
' * Bat And Ball By:   *
' * Oystein Fremmerlid *
' **********************
Global N,L,XP#,YP#,XS#,
YS#,YB,YR,BP,RP,BL,RL,K
P_INSTALATION
LABEL1:
P_SCORE: For Y=91 To 12
Step -3
Bob 2,10,Y,2 :Wait Vbl:Next
For Y=91 To 169 Step 3
Bob 3,302,Y,3 :Wait Vbl:Next
XP#=153 : YP#=106 : YS#=4
YB=12 : YR=168 : BP=1000
RP=1000
BL=5 : RL=5 : P_SPEED : XS#=K
For X=-20 To XP# Step 3
Bob 1,X,YP#,1 :Wait Vbl:Next
P_START
Rem * MAIN LOOP *
Do
  P_KEYTEST
  P_BALLMOVE
  P_BATHITT
  If BL=0 or RL=0 Then
  P_GAMEOVER : Goto LABEL1
Loop
Procedure P_INSTALATION
  Screen Open
  1,320,32,32,Lowres
  Screen Hide 1 : Curs Off
  Flash Off
  Paper 2 : Cls : Pen 0
  Locate 1,0
  Print "Player: Points:
  Balls:"
  Screen Open
  0,320,224,32,Lowres
  Curs Off : Flash Off: Hide
  P_SCORE : Colour Back $20
  Screen Hide 0:Paper 0:Cls
  Palette $20,$FFF,$FF0,
  $990,$550,$110,$44,$731,
  $5,$7,$9,$B,$D,$F,$500,
  $700,$900,$B00,$D00,$F00
  Screen To Front 1:Screen 1
  Wait Vbl : Get Palette 0
  Screen Display 1,,-20,,
  Screen Show 1 : Screen 0
  Wait Vbl
  For Y=-20 To 280 Step 6
   Screen Display 1,,Y,,
  Wait Vbl : Next
  For X=1 To 4 : Ink X+1
  Circle 10,10,X : Next
  For X=8 To 13 : Ink X
   Draw 20+X,1 To 20+X,41
   Ink X+5
   Draw 60-X,1 To 60-X,41
  Next
  Ink 4 : Box 28,0 To 35,42
  Box 46,0 To 53,42
```

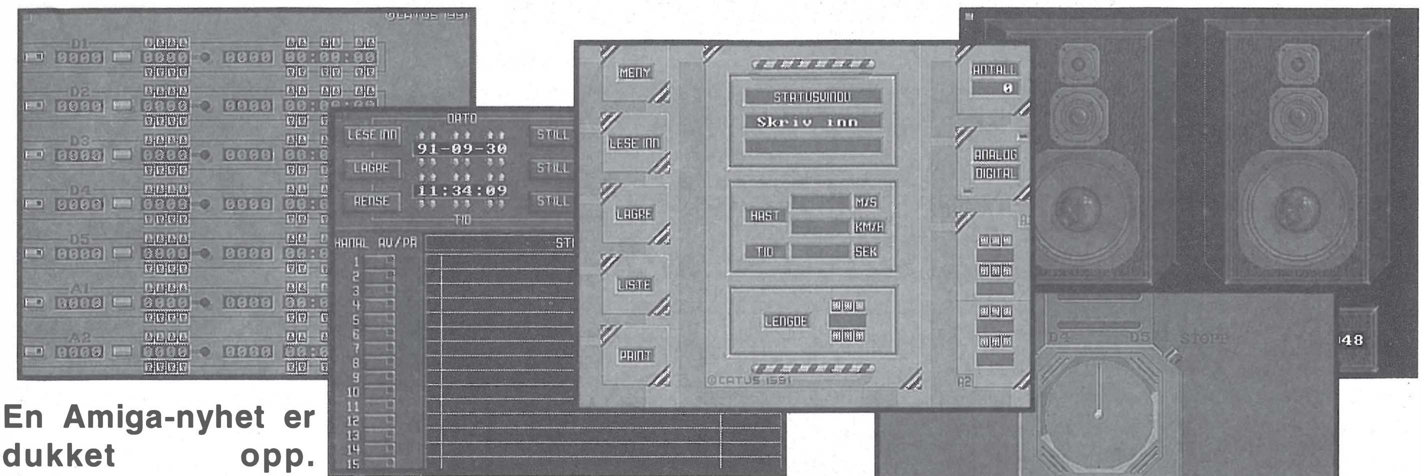


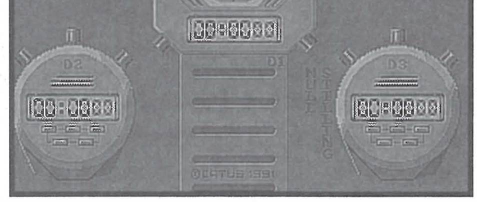
Spillet er innsendt av Øystein Fremmerlid, Grendavegen 7, 6100 Volda.

OBS: Strekene i margen forteller hva som skal skrives på en linje.

```
  Get Bob 1,4,4 To 15,15
  Get Bob 2,28,0 To 36,43
  Get Bob 3,46,0 To 54,43
  Cls 0 : Screen Show 0
  Locate ,10 : Centre
  "PLAYER BLUE: A=UP Z=DOWN"
  Locate ,12 : Centre
  "PLAYER RED:  #=UP /=DOWN"
  Locate ,14 : Centre "OR
  JOY1 AND JOY2"
  Locate ,16 : Centre
  "SPACE/FIRE=PAUSE"
  Box 52,70 To 266,145
  Wait Key
  Screen Hide 0 : Cls 0 :
  P_DRAWAREA
  Screen Show 0 : For Y=320
  To 52 Step -4
   Screen Display 0,,Y,,
  Wait Vbl : Next
  Double Buffer:Ink 6
  Paper 0
End Proc
Procedure P_DRAWAREA
  Ink 6 : Circle 159,111,20
  Circle 159,111,40
  Ellipse 159,112,161,60
  Box 7,12 To 312,211
  Draw 7,12 To 312,211
  Draw 7,211 To 312,12
  Draw 40,34 To 40,189
  Draw 280,34 To 280,189
  Draw 0,0 To 0,223
  Draw 319,0 To 319,223
  Ink 7
  Bar 4,0 To 315,10
  Bar 4,213 To 315,223
  Paper 7 : Ink 6
  Locate 1,0
  Print "Bat And Ball By:
  Oystein Fremmerlid 92"
End Proc
Procedure P_START
  XP#=153 : YP#=106
  XS#=XS#*-1
  YS#=YS#*-1
  Bob 1,XP#,YP#,1
  Restore D_NR1:For X=1 To 5
   Read N,L : P_PLAY4
   For X1=0 To L
   P_KEYTEST
  Next : Next
  D_NR1:
  Data 37,6,39,6,41,13,
  44,11,44,11
End Proc
Procedure P_SCORE
  Screen 1 : Wait Vbl
  Pen 13 : Locate 1,1
  Print "Blue:    ";
  Print Using "######  ";BP;
  Print Using "##";BL
  Pen 19 : Locate 1,2
  Print "Red:     ";
  Print Using "######  ";RP;
  Print Using "##";RL
  Screen 0 : Wait Vbl
End Proc
Procedure P_GAMEOVER
  Screen 0 : Wait Vbl
  Locate 0,20 : Bob 1,-
  20,0,1
  Bob 2,10,91,2 : Bob
  3,302,91,3
  If BL=0 Then Pen 19 :
  Centre "Red  Wins!" : P=RP
  If RL=0 Then Pen 13 :
  Centre "Blue Wins!" : P=BP
  Clear Key : P$=Str$(P)
  Restore D_NR2
  For X=1 To 11
   Locate 0,22 : Centre
   String$(" ",6)
   Locate 0,22 : Centre P$
   Wait 4
   Read N,L : P_PLAY4
   For X1=0 To L*40 : Next
  Next
  Clear Key : Wait Key
  Locate 15,20 : Print
  String$(" ",10)
  Locate 16,22 : Print
  String$(" ",8)
  D_NR2:
  Data 25,55,25,50,25,
  20,25,16,28,60,27
  Data 16,27,18,25,13,25,
  12,24,26,25,41
End Proc
Procedure P_KEYTEST
  If Key State(32) or
  Joy(1)=1 Then If Not
  YB=<12 Then Add YB,-6
  If Key State(49) or
  Joy(1)=2 Then If Not
  YB=>168 Then Add YB,6
  If Key State(42) or
  Joy(0)=1 Then If Not
  YR=<12 Then Add YR,-6
  If Key State(58) or
  Joy(0)=2 Then If Not
  YR=>168 Then Add YR,6
  If Key State(64) or
  Joy(0)=16 or Joy(1)=16
  Then P_PAUSE
  Bob 1,XP#,YP#,1 : Bob
  2,10,YB,2
  Bob 3,302,YR,3 : Wait Vbl
End Proc
Procedure P_BATHITT
  C=Bob Col(1,2 To 3)
  If Col(2)=-1 Then N3=Y
  Bob(2) : Gosub LABEL2 :
  Add BP,100 : XP#=17 : Play
  1,10,1 : P_SCORE
  If Col(3)=-1 Then N3=Y
  Bob(3) : Gosub LABEL2 :
  Add RP,100 : XP#=289 :
  Play 1,20,1 : P_SCORE
  Pop Proc
  LABEL2:
  XS#=XS#*-1 : M=YP#+10 :
  Y=YS#
  If M=>N3 and M<N3+5 Then
  Y=4
  If M=>N3+5 and M<N3+10
  Then Y=3
  If M=>N3+10 and M<N3+15
  Then Y=2
```

Fortsetter side 30





En Amiga-nyhet er dukket opp. TeknoAmiga. For deg med forskertrang. Og alt er på Norsk. Du kan nå tilkoble Amiga'en til omverdenen med TeknoAmiga.

TeknoAmiga kommer i et "Byggesett" med en eksperimentplate, masse komponenter som motstander kondensatorer, transistor, lysdioder, fotofølsom sensor og temperaturføler mm.

Du kan således utføre mange artige eksperimenter og lage endel nyttige saker og ting med enkel elektronikk som er tilkoblet Amiga'en. Fra å lage din egen joystick til å måle temperatur med en avansert temperaturkurve, eller lys i rommet, lage puls-teller eller stoppeklokke med utvendig startstopp og mellomtid. Eller hva med alarm til huset med kalender. Hva med å få Amiga'en til å si "Hei på deg" når du skrur på lyset i rommet, eller å si: "Nå er det jammen kalt her", hvis temperaturen er under et hvis nivå. Alt er mulig. F.eks. en regnvarsler som varsler når det regner ute eller en fuktighetsmåler som forteller når potteplantene trenger vann.

Egen eksperiment-plate

Alt du ønsker å lage, kan du enkelt sette opp på en egen eksperimentplate.

Mange ferdige oppsett og programmer følger med. Programmene har en meget profesjonell profil og utseende.

Eget Tekno programspråk.

Du får også en modifisert versjon av AmigaBASIC, der du kan lage dine egne programmer hvor TeknoAmiga inngår. Mange programeksempler følger også med her.

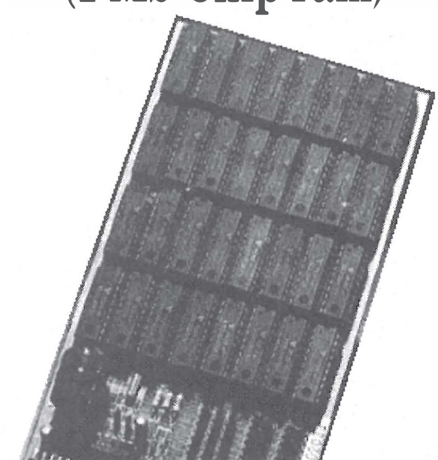
Lett å lære.

Tre håndbøker følger med, alle på Norsk. Du får også en grunnleggende opplæring i komponenter som motstander, kondensatorer, transistorer, lysdioder mm. Dette gjør deg i stand til å finne opp nye ting du kan tilkoble din Amiga.

Prisen er meget gunstig.

Kun kr. 950,-

NYHET !
4 Mb RAM til Amiga 500. (1 Mb Chip ram)



4Mb ram til Amiga 500. Hvis du har "Fater Agnus", så kan du få **1 Mb chip ram** med en enkel omkobling. Selve ram'en monteres under Amiga'en i det ledige rommet for ram, og du må også montere en GARRY sokkel inne i Amiga'en, og alt nødvendig følger med. Prisen er meget rimelig.

4 Mb-A Kr. 3490,-

EASY AMOS

En helt ny AMOS til Amiga.

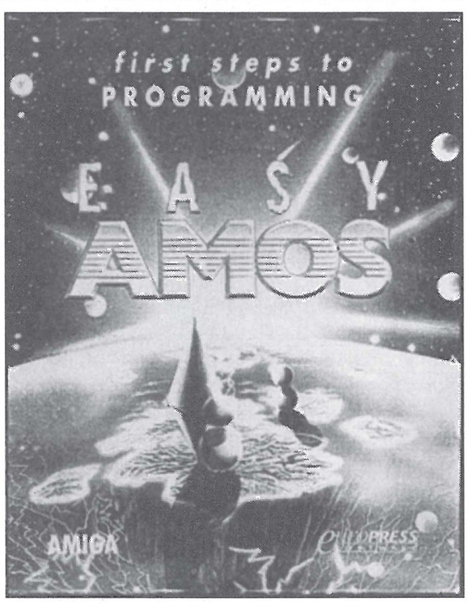
Nå er det mye lettere å programmere i AMOS for deg som syns programmering er vanskelig, eller for deg som ikke kan noe som helst, men vil lære programmering.

Med Easy Amos kan du med letthet lage programmer av alle slag, Spill eller nytteprogrammer.

En meget lettfattelig bruksanvisning følger med, som også er en innføring i basic generelt.

Kr. 490,-

Bruk bestillingsseddel på side 47



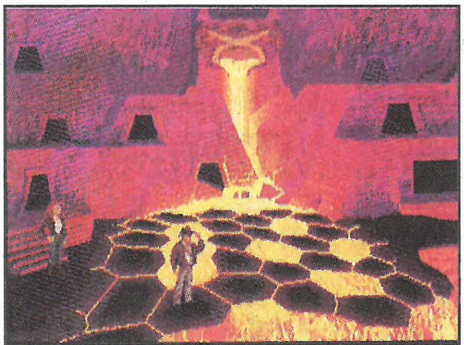
EASY AMOS er antagelig det beste som har skjedd Amiga innen "programspråk for alle". Det er nå blitt meget enkelt å lage sine egne spill og programmer.

INDIANA JONES® and the FATE of ATLANTIS™

Test av månedens spill.

Av: Are Thobias Tysnes

Igjennom en merkelig blanding av hint, tipping og innsikt (og en rask titt i manualen), starter du spillet og vet bare dette: At i den forsvunnende byen Atlantis fins det et eksplosivt objekt kjent som orichalcum. I rette hender vil den arkeologiske betydningen av et slikt funn være ubeskri-



Spillet har mange nivåer, og du må hele tiden se opp for feller underveis.

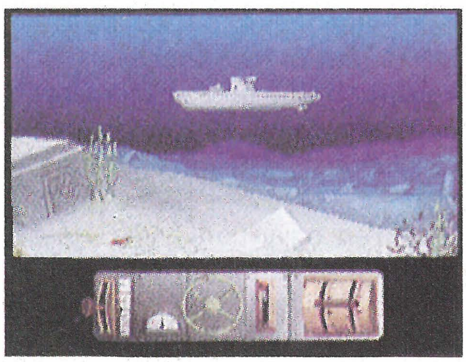
velig. I gale hender vil den være et uovervinnelig våpen. Året er 1938 og Tyskland med Hitler i spissen mobiliserer seg til krig.

Nyhetene om dette orichalcumet lekker ut og kappløpet er igang. Vil Indiana Jones og hans venninne Sophia Hapgood klare å oppdage Atlantis hemmelighet før tyskerne? Rått parti spør du meg.

Spillet er delt opp i seks levels. Hver og en med utallige utfordringer som må overvinnes før du er kvalifisert til å fortsette til neste level. Der er ting du må finne, folk du må få opplysninger av og nøtter å knekke underveis (ofte mot klokka).

Mange måter å løse spillet på!

Det er også tre forskjellige måter å løse spillet på. "PUZZLE PATH" er den veien du må velge viss du vil ha litt hjerne trim. "ACTION PATH" er action veien for de som liker skyting og



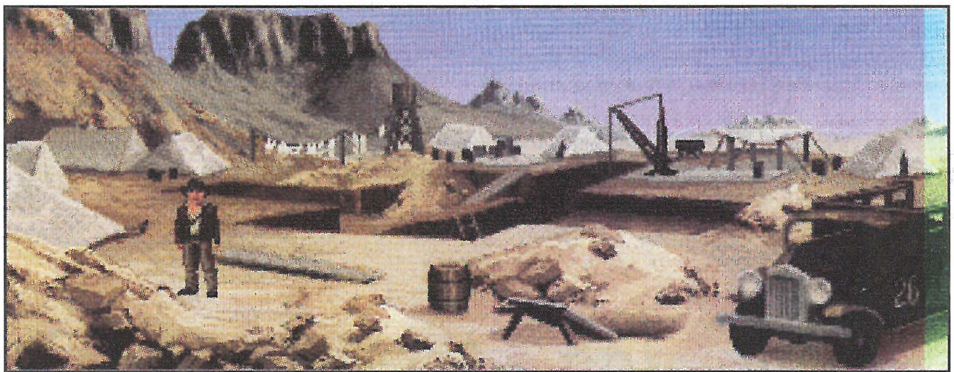
Ta en Naziundervannsbåt og finn Atlantis.

umulige oppdrag. I "TEAM PATH" må du spille som et team. ET TO PLAYER SPILL MED EN SPILLER

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS - The action game (som er den hele og fulle tittelen på spillet) gir deg ansvar for to personer som du skal føre trygt igjennom hoved oppdraget som lyder: Finn Atlantis før tyskerne.



Både Indy og Sophia må igjennom et level på samme tid. Før Indy trygt igjennom en scene eller to i spillet og plasser han på et trygt sted før du går over til Sophia og gjør enten det same som Indy eller prøver en annen variant, for mulighetene er



Her er Indi i ferd med å utforske de arkiologiske utgravingene

mange. Så går du over til Indy igjen og fortsetter.

De er ikke noe nytt å ha kontroll over flere personer samtidig, men jeg må innrømme at jeg ikke ser noen fordeler i å bruke dette systemet her. Indy og Sophia kommuniserer ikke med hverandre og de kan heller ikke hjelpe hverandre ettersom du bare kan styre en person om gangen. Alt i alt så er den andre personen (Indy eller Sophia, kommer an på ditt valg av hovedperson) mer til hindring enn hjelp. Dersom den ene personen er satt vekk og den andre fortsetter med eventyret, vil han eller hun være et fint mål for fienden. Og dersom den andre personen blir angrepet for ofte, vil energi måleren nå den store nullen og han eller hun vil bli tatt til fange av tyskerne. Hovedpersonen må nå befri fangen før spillet kan fortsette. Og dette fører bare til sløsing av tid og energi. Det hele to player systemet er rett og slett bare tull og drar ned kvaliteten på det ellers så gode spillet. Grafikken på spillet er meget bra og det er blitt brukt isometrisk 3D for å illustrere Indys omgivelse.

Artig 3D effekt.

Det er mulig å se bildet fra alle fire kanter slik at du kan oppdage hemmelige ting og/eller gjenstander. Dette kan også føre til at du mister retningssansen, men et kompass viser hele tiden hvor nord og sør er (og fører deg på rett kjøl igjen forhåpentlig vis).

Meget omfattende.

Dette er ikke et en kvelds spill som de fleste action spill, men et spill som kan ta noen dager med intens spilling. Dette kommer av omfanget av spillet. Det er et tosifferet tall med nøtter og oppgaver som må løses og det skal godt gjøres å klare alt på første forsøk (et lurt tips er å save ofte).

Konklusjon.

Dette spillet som i hovedsak går ut på å finne Atlantis før tyskerne er et veldig bra spill med plenty av action og hodebry. Og jeg garanterer at det er vert hvert øre av det spillet koster. Og selv om du er ferdig med spillet kan du spille det en gang til og velge ulike løsninger og du får andre oppgaver. Det hele ender med at du ikke greier å komme igjennom spillet andre gangen. Men fortvil ikke. DET ER JO BARE Å BEGYNNE PÅ NYTT IGJEN.......

Spillet får du til både Amiga og PC.

PC versjonen

Krever: PC 286 eller bedre med harddisk, VGA eller MCGA 265 farger grafikk. Støtte for soundblaster. Spillet består av 5 stk 1,44 Mb disketter, og prisen:

Kr. 495,-

som er kr. 100,- under normal utsalgspris.

Amiga versjonen

krever 1 Mb RAM. og prisen:

Kr. 475,-

som er kr. 100,- under normal utsalgspris.

20 millioner brukere kan ikke ta feil!



QS-101 MULTIJOYSTICK
✪ Atari/Commodore.
✪ Økonomi modell.
✪ 2 skyteknapper. ✪ Sugekopper.



QS-102 MULTIJOYSTICK
✪ Atari/Commodore. ✪ Autofire.
✪ 2 Skyteknapper. ✪ Microbrytere.
✪ Sugekopper.



QS-111 A MULTIJOYSTICK
✪ Amstrad/Atari/Commodore ✪ Autofire.
✪ Microbrytere. ✪ 2 Skyteknapper.
✪ Sugekopper.



QS-131 APACHE 1
✪ Atari/Commodore. ✪ Ergonometrisk handgrep. ✪ 2 Skyteknapper.
✪ Sugekopper.



QS-130 F PYTHON 1
✪ Sega/Atari/Commodore/MSX / Amstrad. ✪ Ergonometrisk handtak.
✪ 2 skyteknapper. ✪ Sugekopper.



QS-130 N PYTHON 2
✪ Nitendo. ✪ Autofire. ✪ Separerte Start og velgerknapp. ✪ Ergonometrisk handtak. ✪ Sugekopper.

QuickShot® by Bondwell

Generalagent Skandinavia:
batavia a.s. - Oslo

QuickShot® by Bondwell

Vi skaffer alle QuickShot joysticker til rimlige priser. Se over.

QS-101	kr. 85,-
QS-102 P	kr. 95,-
QS-111 A	kr. 145,-
QS-131	kr. 95,-
QS-130 F	kr. 155,-
QS-130 N	kr. 155,-





Utenlandske datablader

Vi kan nå skaffe flere utenlandske computerblader. Bladene har ofte 1 eller 2 disketter eller kassetter med. Nedenfor kan du se en liste der det også er angitt flere detaljer om disse bladene. Bruk varenummeret når du bestiller noen av disse bladene fra oss.

Varenr.	Tittel	Sider	Til Computer	Tilbehør	Pris
BL-2	Commodore mZzap! 64	100	Commod. 64	Kassett	69,-
BL-7	AMIGA Action	130	AMIGA	2 x 3,5" disketter	79,-
BL-8	AMIGA Computing	150	AMIGA	3,5" diskett	79,-
BL-9	AMIGA Format	300	AMIGA	2 x 3,5" disketter	79,-
BL-20	PC-Format	130	PC	3,5" diskett	79,-
BL-21	PC Pluss	460	PC	3,5" diskett	89,-
BL-22	PC Today	290	PC	3,5" diskett	79,-
BL-23	PC review	145	PC	3,5" diskett	79,-

Bladene kommer altså ut månedlig. Bladene kan bestilles fra oss. Bruk bestillings seddelen når du bestiller. Vi vil alltid sende siste nr. som vi har inne.



Programklubben med 100-vis av programmer.

Meld deg inn i en av våre program-klubber.

Motta massevis av spill, nytteprogrammer, klubbstoff og kurs mm. Det er 6 utsendelser pr. år. Se neste side for mer informasjon om hva som er på de forskjellige utsendelsene.

Her har vi listet opp hva hver utsendelse består av og koster:

Commodore 64 diskett:

Som medlem får du: 1 diskett (innspilt på begge sider) 6 ganger pr. år. **Kr. 395,-** totalt. På den ene siden av disketten er det nytteprogrammer og på den andre siden er det spill. Første program på disketten er alltid en meny, der du med letthet kan loade de andre programmene på disketten.

Commodore 64 kassett:

Som medlem får du: 1 kassett 6 ganger pr år. **Kr. 395,-** totalt. Det er stort sett det samme på kassettklubben som på diskettklubben. Den eneste forskjellen er når programmet er ment å brukes sammen med diskett.

AMIGA klubben "AGATON":

Som medlem får du: 2 disketter 6 ganger pr. år. **Kr. 495,-** totalt. Vi har nå begynt å gi ut hele 2 disketter ved hver utsendelse. Det vil si ca Kr. 45,- pr. diskett for deg som er medlem. Og husk at dette også inkludere all porto og forsendelse kostnader.

Mange av programmene for Amiga som vi har tilgang til, kan ofte kun startes fra CLI. Vi henger da på nye icon for programmet og bruksanvisningen, samt legger det hele til rette slik at alle programmer er lett tilgjengelig. Det er også alltid med en forklaring for hvert program på norsk.

PC klubben "PESE":

Som medlem får du: 2 x 5,25" (360Kb) eller 1 x 3,5" disketter 6 ganger pr. år. **Kr. 590,-** totalt. Alle programmene er pakket på disketten slik at det er plass til mere programmer. På (720kb) disketten, er det faktisk programmer som rommer over 1,5Mb. Hver programpakke er pakket med en selvutpakkende program, slik at man bare skriver programnavnet, så vil programmet pakke seg ut automatisk. (Pass da på at det er plass på disketten). Du kan også gjøre det enda enklere ved p skrive "INSTALL" i fra A: prompt, og alle programmene på disketten vil pakke seg ut automatisk på harddisken. Alle programmene er for øvrig sydd sammen med en meny som gjør det meget enkelt å finne fram.

Generelle opplysninger.

Første diskett er GRATIS.

Prøv første utsendelse før du bestemmer deg. Kryss av på bestilling seddelen og vi sender deg første diskett/kassett, slik at du kan se hva det dreier seg om. Hvis du vil melde deg inn, så betaler du bare medlemskontigenten, og du vil motta 5 utsendelser til GRATIS etter hvert som de utkommer.

Varighet:

Medlemskapet varer et kalenderår. (Fra Januar til Desember). Første utsendelse vil derfor alltid være Januar utgaven selv om du melder deg inn sent på året. Resten av diskettene vil komme når du har betalt eller etter hvert som de utkommer. Prisen som er oppgitt inkluderer alle forsendelse kostnader, så det er ikke tillegg av noe slag.

Behold første utsendelse uansett.

Hvis du etter å ha mottatt første utsendelse ikke ønsker å melde deg inn, så behøver du ikke å gjøre noen ting. Disketten eller kassetten vi sendte deg er din til odel og eie, selv om du velger ikke å melde deg inn.

Nøl ikke, benytt bestillingseddelen på side 47 og få en GRATIS diskett/kassett.

Prog. klubben PESE for deg med PC.

Nr.5-1992

Programmene på disketten er "pakket" slik at de tar mindre plass på disketten. Vi kan således få plass til flere programmer på hver diskett. Hver programpakke er selv-utpakkende. Det følger med et installasjonsprogram for å installere programmene på harddisk eller andre disketter. Har du harddisk, så vil programmene legge seg pent på plass i katalog KLUBB. Hver utsendelse vil ligge i underkatalog med navn som 05-92 (for denne disketten). Alt er sydd sammen med menyer. Det eneste du må huske er å skrive PESE fra hovedkatalogen i DOS. Andre utsendelser av PESE passer selvfølgelig sammen i menysystemet. De alle fleste programmer kommer med bruksanvisning.

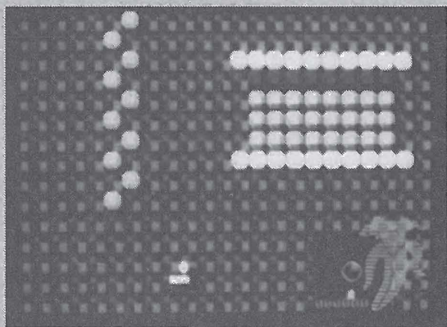
SPILL

Det er mange gode programmer med denne gangen, av meget god kvalitet.

MAZEW. Et labyrintspill med 3D grafikk. Du vandrer inne i en labyrint og skal skyte ned fienden. Meget god 3D effekt. Krever VGA.

AA. Et arkade adventurespill. Du går inne i en labyrint og må sanke gjenstander for å få poeng, og nøkler for å komme videre.

BANAN. En meget god versjon av breakout. Brettet er større en skjermen og skjermen scroller etter som du flytter mottaker-rekkerten. Krever VGA. (se bildet)



BATTLES. En omfattende versjon av battleskips. God grafikk og mange muligheter. Krever VGA.

NYTTEPROGRAMMER

IMAGE 3D. En komplett 3D programpakke, der du kan tegne i 3 dimensjoner. Det følger også med endel eksempelbilder.

ADDPATH. En DOS utility der du kan legge til en path.

DOSUTIL. En DOS utility der du kan lage skjulte directory.

BILL. En scrollrutine med stor tekst.

BIO. Finn din egen og partnerens biorytme.

PAPER Skriver ut stilige papirflytegninger til skriver. Klipp ut flyene og brett.

ANIM. En del artige animasjoner. En egen Anim-wiewer følger med.

En PESE klubb utsendelse koster **kr. 145,-** i løssalg. Bestillingsnr. **PC-592-3** for 3,5" og **PC-592-5** for 5,25" disketter. Et års abonnement koster **kr. 590,-** Ønsker du å melde deg inn, så kryss av på bestillingsseddelen side 47, eller ring oss på tlf. (09) 96 00 10.

C=64 for Commodore 64

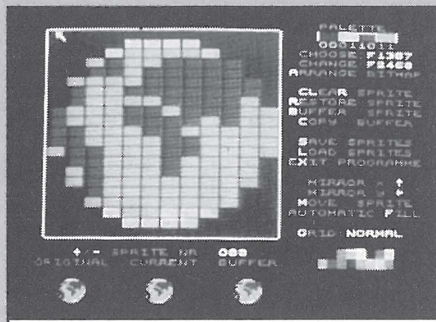
Du kan velge mellom diskett og kassett. Disketten er innspilt på begge sider.

Nr. 5-1992

Side A.

Nytteprogrammer.

SPRITE EDITOR: Meget bra verktøy for å lage dine egne sprites.
CHAR EDITOR: Lag ditt eget tegnsett.
FCX EDITOR: En nyttig teksteditor.
DATABASE: Lag et plateregister eller medlemsliste mm.
F-TOOLS: Gjør bruk av funksjonstastene.
MUSIKK: Et par låter med grafikk.
AUTORUN: Automatisk RUN'ing av programmer.
DISK BOOT MAKER: Lager en boot disk.
GIRLS. Et tiltalende bilde.
64 MON: En maskinkodemonitor/assembler.

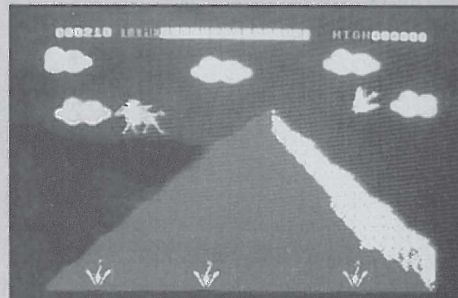


Meget nyttig verktøy for å lage dine egne sprites.

Side B. Spill.

WAR FIGHTERS: Et shoot'em up spill.
SHADOW FAX: Hester i farta.
CASINO: Spillet som er trykket i dette bladet.
DEMO: 3 saftige og gode demoer.
DRAGONS DEN: Et artig arkadespill der du må drepe dragen.

Denne disketten/kassetten koster **Kr. 95,- Best.nr. C64-592 D** for diskett og **C64-592 K** for kassett. Et års abonnement koster **Kr. 395,-** Ønsker du å melde deg inn, så kryss av på bestillingseddelen side 47, eller ring oss på tlf. (09) 96 00 10



Dragons Den. Et krevende spill med brukbar grafikk og flere spennende levels.



Grafikken på Commodore 64 kan til tider være ganske tiltrekkene, som dette bildet viser. (GIRLS)

AGATON for AMIGA Nr. 5-1992

Som medlem av programklubben AGATON får du 12 disketter i året fordelt på 6 utsendelser. Du får altså 2 disketter hver gang. Det er ikke så mange programmer med denne gangen, men til gjengjeld er de av meget god kvalitet.:

Diskett 5A-1992

Denne gangen har vi med noen skikkelige gode spill, og mye musikk.
PHONE: Et fengslende spill som går ut på å legge telefonledning mellom abonnenter. Du får tildelt en gitt mengde kabel, dynamitt, rør og broer, så gjelder det å finne korteste veien uten å bruke opp det du har fått tildelt. Det er ikke alltid like lett. Du kan lage dine egne brett.
SID: Masse musikk. (over 50 låter) som er tatt fra repertoaret til Commodore 64. På Amiga'en låter det mye bedre. Det følger med et program som kan omgjøre Commodore 64 musikk til Amiga.

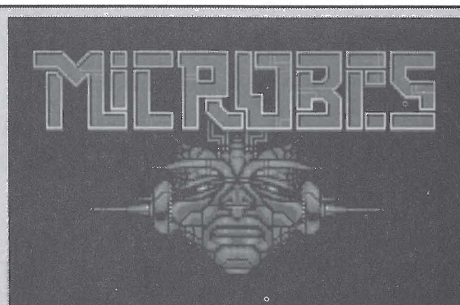
Diskett 5B-1992

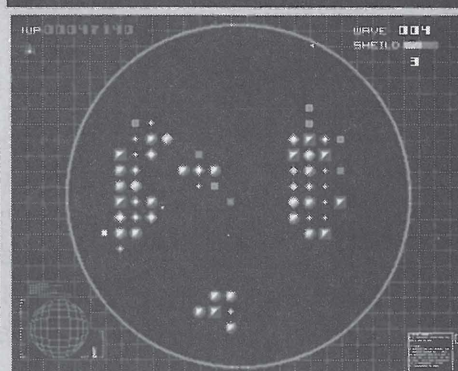
QUICKMONY: Et fengslende arkade-spill i topp kvalitet med meget god grafikk. Beregnet for 2 spillere.
MIICROBES: Et meget bra og originalt skytespill. Meget god grafikk og lydeffekter. Kan sammenlignes med flere originale kjøpespill.
DISKPRINT: Meget omfattende program for å lage etiketter til diskettene.
DELUXE PACMAN: En meget god versjon av det kjente spillet. Meget god spillbarhet, grafikk og musikk.

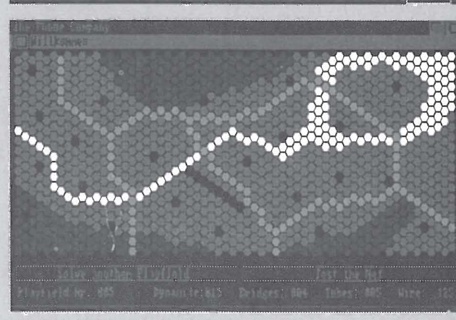


SPCLOCK: Viser klokken øverst på skjermen uansett hvilket program som er inne.

Disse 2 diskettene koster **Kr. 125,-** til sammen i løssalg. Bestillingsnr. = AG-592. Et års abonnement koster **Kr. 495,-** Ønsker du å melde deg inn, så kryss av på bestillingseddelen side 47, eller ring oss og du får første diskett i 1992 tilsendt vederlagsfritt med innbetalingskort på medlemsavgiften.







Bat and Ball

Fortsatt fra side 24.

```
  If M=>N3+15 and M<N3+25
  Then Y=1
  If M=>N3+25 and M<N3+30
  Then Y=2
  If M=>N3+30 and M<N3+35
  Then Y=3
  If M=>N3+35 and M<N3+45
  Then Y=4
  If YS#<0 Then YS#=Y*-1
  Else YS#=Y
  Return
End Proc
Procedure P_PLAY4
  Play 1,N-12,0 : Play 2,N,0
  Play 4,N+12,0 : Play
  8,N+24,0
End Proc
Procedure P_SPEED
  LABEL3:
  Add A,1,14 To 19
  Pen A : Locate 12,3
  Print "Chose Speed (1-9)"
  K$=Inkey$ : K=Asc(K$)-48
  If K<1 or K>9 Then Goto
  LABEL3
  Locate 12,3 : Print
  String$(" ",19)
  Screen 1 : Wait Vbl
  Locate 26,1 : Print Using
  "Speed: #";K
  Screen 0 : Wait Vbl
End Proc
Procedure P_BALLMOVE
  XP#=XP#+XS# : YP#=YP#+YS#
  If XP#>330 Then Dec RL :
  P_SCORE : P_START
  If XP#<-10 Then Dec BL :
  P_SCORE : P_START
  If YP#>200 or YP#<11 Then
  YS#=YS#*-1
End Proc
Procedure P_PAUSE
  Clear Key : Pen 7 : Locate
  9,4
  Print "G A M E  P A U S E
  D !"
  Do
  If Joy(0)=16 Then Exit
  If Joy(1)=16 Then Exit
  If Key State(64) Then Exit
  Wait Vbl
  Loop
  Locate 9,4 : Print
  String$(" ",22)
End Proc
```

Spill-listing er slutt!

AMIGA



Ekstra diskettstasjon for AMIGA. Du kan koble inntil 3 diskettstasjoner ekstra på din AMIGA.

GRATIS programmer følger med!

Det følger GRATIS med Tekstbehandling, Regneark og 3 spill.

Action Replay III

Uunværlig for alle som har Amiga'en som hobby. Plugges inn i Amiga'en og gir en unik tilgang til hele maskinen med bl.a. musikk, grafikk, saver hele innholdet i minne til diskett mm. Se test annet sted i dette bladet.



S-315 Kr. 995,-

- NYHET! Super kraftig trainer mode, som får deg trygt igjennom "umulige" levels på spill. Meget enkel i bruk.
- Forbedret sprite editor
- Fryser og saver alle programmer.
- Finner bilder og musikk i minne.
- Saver bilder og musikk til disk.
- Mange nye systemkommandoer.
- Kopierer hele minne til disk.
- Slow motion knapp.
- Virus detection.
- Slow motion mode.
- Kraftig bilde editor.
- Disk monitor.
- Boot selector DF0: eller DF1:
- Fast disk copy.
- Full 68000 Assembler/dissasembler med full screen editor.



Harddisk til AMIGA 500

På 20 Mb fra Commodore. Med harddisk går alt mye raskere. Du slipper å bytte disketter hele tiden.

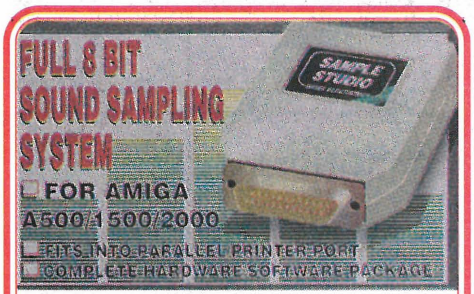
GRATIS programmer følger med!

Det følger GRATIS med Tekstbehandling, Regneark og 3 spill.

RAM til harddisk.

Det er mulig å putte RAM brikker i Commodore 20 Mb Harddisk for Amiga. Prisen:

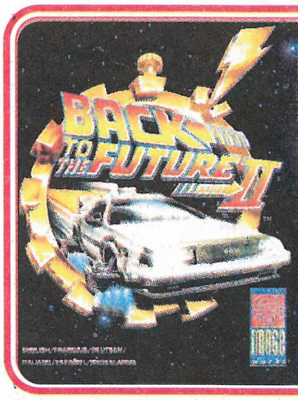
1 Mb Kr. 790,-
2 Mb Kr. 1550,-



Mini sampler

Fra Datel. En topp kvalitet 8 bit mono sampler, komplett med Pro sampler og Jammer software. Input for mikrofon eller line 3.5 mm jack og DIN tilkoblinger. Lett å bruke. Vår pris:

Kr. 595,-



For Amiga

Kun noen få igjen på lager. Vær rask!

Kr. 95,-

Få ny Amiga! med:

Workbench 2,0 og Kickstart 2,0.

Kr. 950,-

Bruk bestillingseddelen side 47.

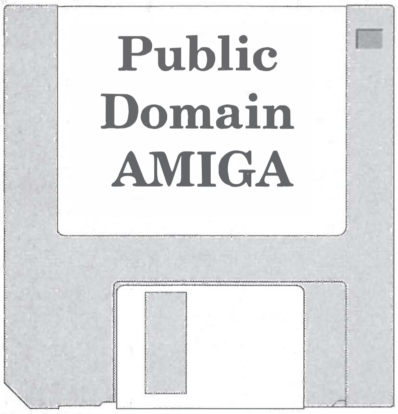


Amos Compiler

For de som har AMOS Creator. Kompilerer alt til en fil. Programmene går opp til 5 ganger raskere. Bedre plass på disketten og i minne. Oppgradering til AMOS 1.3 er inkludert. Pakker programmet til mindre fil. Vår pris:

AMI 243 C Kr. 445,-

Tilbehør og programmer til AMIGA.



Her kan du finne det "hotteste" innen PD til Amiga.

dNh PD1: Et slideshow med mange bilder, pluss et slideshow program som du kan lage dine egne slideshow med.
dNh PD2: En Fraktalzoom der du ved hjelp av 40 bilder i rask rekkefølge zoomer innover i en fraktal. Inneholder dessuten samme slideshowprogram som dNh PD1.
dNh PD3: Bl.a. Alle kursprogrammer i Amos samt alle andre Amos programmer som har vært med i dNh klubb-bladet inkl. nr. 1-92
dNh PD 4: MED player 3.10. MED player er en soundtracker klone som er den beste musikkmaker til AMIGA. Du kan lage musikk med samplede lyder, med syntetiske lyder som du lager selv med MED. Der er mulighet for tilkobling av MIDI interface og soundsampler.
dNh PD 5: AMOS 3D demo der du ser de fantastiske mulighetene med AMOS 3D. 1Mb
dNh PD 6: DEMO: Thunderhawk. Fantastisk 3D demo med helikopter. 1Mb
dNh PD 7: DEMO (1Meg) Cruse For A Corpse.
dNh PD 8: DEMO TOKI artig spilldemo.
dNh PD 9: DEMO Centurion Defender Of Rome.

De fleste spilldemoene krever 1 Mb minne.
dNh PD 10: Demo 1 med 9 nye demoer.
dNh PD 11: Demo 2 med 5 nye demoer.
dNh PD 12: Demo 3 med 6 nye demoer.
dNh PD 13: Demo 4 med 5 nye demoer.
dNh PD 14: Demo 5 med 5 nye demoer.
dNh PD 15: Demo 6 med 4 nye demoer.
dNh PD 16: Supercrunchere med 24 cruncher-programmer.
dNh PD 17: Virus killer.
dNh PD 18: Demo 7 med flere nye demoer.
dNh PD 19: Demo 8 med flere nye demoer.
dNh PD 20: Demo 9 med flere nye demoer.
dNh PD 21: Demo 10 med flere nye demoer.
dNh PD 22: Budbrain megademo disk 1 av 2
dNh PD 23: Budbrain megademo disk 2 av 2
dNh PD 24: Budbrain Demo.
dNh PD 25: Vinnerbildene i grafikk konkurransen fra TG i Skedsmohallen i påsken 92.
dNh PD 26: Bildeavis som viser endel digitaliserte bilder fra TG i Skedsmohallen i påsken 92.
dNh PD 27: Vinnerdemoen fra TG i Skedsmohallen i påsken 92.
dNh PD 28: Demo fra TG i Skedsmohallen i påsken 92.
dNh PD 29: Diskettavis Hackmag 7.
dNh PD 30: Diskettavis RAW 2.
dNh PD 31: Demo fra Johan Grytten
dNh PD 32: Komplett Commodore 64 emulator for Amiga.

Vi har også:

Fish PD disketter fra 1 til 400 og Amos PD APD1 til APD 135. Amos public domain programmer. Kontakt oss og få komplett liste på diskett.

Prisen pr. PD diskett er:
Katalogdisken koster **Kr. 15,-**

Kr. 25,-pr. stk. ved kjøp av 1 til 5 disketter.

Kr. 22,-pr. stk. ved kjøp av 6 til 10 disketter.

Kr. 20,-pr. stk. ved kjøp av 11 eller flere.

Kabler mm. Til *AMIGA*

Scart kabel til TV. Med denne trenger du ikke TV modulator hvis TV'n din har scart inngang. **SCART-A** ..... kr. 195,-

Centronics kabel for tilkobling til printer. **K-102** .... kr. 95,-

Nullmodemkabel for å koble sammen to maskiner via RS-232. Det kan være to like maskiner eller f.eks. en PC og en AMIGA .... kr. 175,-

Støvdeksel i røkfarget plast for AMIGA 500 **R-500** .... kr. 125,-

Støvhette som passer til Amiga 600 .... kr. 95,-

Sound-sampler til Amiga



Alcotini Stereo sampler med volume-kontroll. Det følger med samplerprogram for å hente inn dine egne sampels. Musikk-programmet MED 3.10 som du kan lage din egen musikk med følger også med.

S-386 Kr. 690,-

Amiga Starter Pack m/ Norsk manual betsår av:

- Kindwords 2.0 Tekstbehandling.
- Fusion Paint tegneprogram.
- Kick Off fotballspill.
- Indiana Jones Arkadespill
- F/A-18 Interseptor Flysimulator

Alt sammen for:

Kr. 695,-

Amiga 500 komponenter.

Super Agnus	**Kr.1350,-**
Super denise (Tar bort flicker)	**Kr. 695,-**
ROM switch (uten ROM)	**Kr. 195,-**
Kickstarte ROM 1.2	**Kr. 195,-**
Kickstart ROM 1.3	**Kr. 375,-**
Kickstart ROM 2.04 se side 31	**Kr. 950,-**

Med ROM switch kan du velge mellom 2 Kickstart ROM'er. F.eks. 1.3 og 2.04

Automatisk mus/ joystick-velger.

Passer til Amiga og Atari ST. Både mus og joystick kobles til port 1 med denne velgeren. Den kobler automatisk over til det du bruker. Du behøver ikke koble over noen bryter manuelt.

MS-500 Kr. 395,-

Bøker til Amiga

Her er en oversikt over hva som finnes av bøker til Amiga. Bøkene er i såkalt Dansk/Norsk utgave. Dansk skriftspråk er som kjent så likt norsk, at man knapt merker at det er dansk man leser.

Amiga DOS cli v1.3 B-522 Kr.270,-
Oppslagsguide for DOS programmereren. Alle DOS kommandoer blir forklart. Har du problemer med DOS, finner du løsningen her. 175 sider.

Amiga Tips og Tricks B-523 Kr.270,-
En meget nyttig bok for den som vil utforske Amigaens muligheter litt mer. Mange programeksempler i DOS og AmigaBASIC følger med. 250 sider.

Amiga All Round B-524 Kr. 270,-
Er en bok som omtaler litt om alt du kan bruke Amiga'en til og er innom alt fra tilkoblingsmuligheter til forskjellige programmeringsspråk som Pascal, Modula 2 Assembler etc. 165 sider.

Grafikk & Musikk B-525 Kr. 320,-
Omhandler alt når det gjelder bilder og lyd på Amiga'en. Endel programeksempler følger med. Bl.a. i Modula 2. En diskett følger også med. 185 sider.

Hardware utvidelse B-526 Kr. 270,-
Omhandler alt det er mulig å tilkoble Amiga'en. I tillegg forklares mange ord og uttrykk som er spesielt for Computere. 80 sider.

Amiga Tegne Male B-527 Kr. 425,-
Er en bok som omhandler dette i detalj og ved hjelp av den medfølgende disketten slipper du å skrive inn alle programeksemplene. Det følger med også endel bilder. 85 sider.

C for begynnere. B-527 Kr. 270,-
En opplærings bok i "C" som er regnet for det beste programmeringsspråk av de fleste programmerere. De fleste spill og programmer er skrevet i "C" og maskinkode. Boken kan brukes som en generell opplæring i C selv om du ikke har Amiga. 208 sider.

Amiga Maskinsprog B-529 Kr. 320,-
Tar for seg maskinspråk og assembler programmering fra grunnen av. En meget god bok for deg som vil begynne med dette. Passer ypperlig for deg som har anskaffet Amos V1.3 der du også kan programmere i Assembler. 225 sider.

Basic programmering B-530 Kr.270,-
Opplæring i AmigaBASIC. Diskett med mange programmer og eksempler medfølger. 185 sider.

20 spill til Amiga

1. **Attack.** Skyt på alt som beveger seg.
2. **Playbal.** For 2 spillere. Få ballen i mål bak motstanderen.
3. **Dino Attack.** Fjern den avskyelige snø mannen med snøballer.
4. **Torpedomania.** Du styrer et krigsskip gjennom farlige farvann. Unngå å bli truffet av torpedoene.
5. **Bowfire.** Du har 8 piler som du skal treffe målet med.
6. **Cavelander.** Du må lande på hver av basene. Pass deg for stenras.
7. **Planewars.** Styr deg gjennom tiden fra ballonger til superfly.
8. **Doobie.** Pass opp for de bisarre hodene.
9. **Space.** 2 spillere. Skyt på hverandre. Du trenger 10 treff.
10. **Zapone.** Skyt på alle terroristene du ser.
11. **Fruitblaster.** Styr romskipet og skyt på fruktene.
12. **Fiat.** Bilkjøring.
13. **Spacecar.** En spretten bil som hopper over det meste.
14. **Spaceracer.** Styr deg igjenom de forlatte gruvegangene. Klarer du å komme helt frem?
15. **Leptanal.** Skyt ned flyene som angriper med bomber.
16. **Psykolade.** Plukk opp tingene som ramler ned i bøtta, men pass på...
17. **Snowmania.** Pass deg for kaninen. Den kaster snøballer fra taket.
18. **Skiing.** Kjør mellom portene. Se opp for trær og steiner.
19. **Hibiscrub.** En variant av lerdueskyting.
20. **Vovoid.** For 2 spillere. Få ballen i mål.

Alle spillene får du for den fantastiske lave prisen:

S-903 Kr. 95,-

1 Mb til Amiga 500

Med denne minne-utvidelsen får du 1,5 Mbyte total minne i maskinen. Minnet kobles til under maskinen og krever i tillegg at du installerer et kort inne i maskinen. Dette er forholdsvis enkelt og krever ingen lodding av komponenter, men vær klar over at garantien på maskinen ikke gjelder når du har åpnet maskinen. Hvis du har 0,5 Mbyte minneutvidelse av den korte typen fra før, kan du bruke denne sammen med denne minneutvidelsen. Denne minne-utvidelsen har nemlig et uttak til ny minne-utvidelse, men for at du skal få plass under maskinen, så må ikke den minne-utvidelsen du har være lengre en 10 cm. Minne-utvidelsen din + denne kobles da sammen og du får totalt 2 Mbyte minne i maskinen.

H-507 Kr. 1150,-

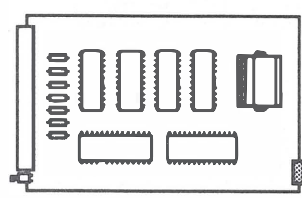
10 Spill til Amiga

1. **Bubble Innvaders.** Et Space innvaderspill
2. **Super Pack Man.** Et Pack Man spill der du også kan lage din egen Pack Man skjerm mm.
3. **Break Out.** Et break Out spill der du også kan lage din egen skjerm.
4. **Super Snake.** Et snake spill der du også kan lage din egen skjerm.
5. **Duck Hunt.** Skyt på endene.
6. **Lerdue skyting.**
7. **Shooting gallery.** Skyt på figurene og få poeng.
8. **Super paint.** Mal uten å krasje.
9. **Tetris.** Et kloss spill
10. **Master Mind.** Litt hjernetrim.
11. **Kloss Major.** Konkurransen

Alle spillene er skrevet i AMOS og det er fullt mulig å se hvordan spillene er laget hvis du har Amos. Nå til en fantastisk pris:

S-902 Kr. 75,-

512K RAM m/klokke til Amiga 500



512 K RAM med klokke til AMIGA 500. Hvis du kjøper minne-utvidelse nå, så får du også et 3D spill på 1 Meg og 3D demo GRATIS på kjøpet. Og prisen:

H-502 Kr. 595,-

1,8 Mb til Amiga 500

Med denne minne-utvidelsen får du 2,3 Mbyte totalminne i maskinen og ingen flere bekymringer. Minnet kobles til under maskinen og krever i tillegg at du installerer et kort inne i maskinen. Dette er forholdsvis enkelt og krever ingen lodding av komponenter, men vær klar over at garantien på maskinen ikke gjelder når du har åpnet maskinen.



H-508 Kr. 2450,-

Konkurranse-svar.

Her er et lite maskinkode-program til PC som du kan skrive inn selv. Programmet slår av og på numlock ved å skrive:
NUMLOCK - (av)
NUMLOCK + (på)
Det er innsendt av:
Einar Baggerud, 7000 Trondheim.

```
D:\>debug
A 0100
MOV  SI,0081
MOV  AX,0040
MOV  ES,AX
LODSB
CMP  AL,20
JZ   0109
CMP  AL,0D
JZ   0127
CMP  AL,2B
JNZ  011D
ES:
OR   BYTE PTR [0017],20
RET
CMP  AL,2D
JNZ  0127
ES:
AND  BYTE PTR [0017],DF
RET

N NUMLOCK.COM
RCX
28
W
Q
```

Fra Martin Havnor har vi fått dette bidraget for Commodore 64. Det er et space-skytespill for 2 spillere. Dere skal prøve å skyte ned hverandres romskip. Som vanlig er alt i hakeparentes kursorflyttinger mm.

```
10 PRINT"[CLR]":POKE53280,0:
   POKE53281,0:V=53248:
   POKEV+39,1:POKEV+40,1
11 POKEV+41,4:POKEV+42,4:POKE
   2042,15:POKE2043,15
20 POKEV+21,15:POKEV+23,0:POKEV+
   29,0:POKE2040,13:POKE2041,14
30 FORT=0TO62:READS:POKE832+
   T,S:NEXT
40 FORT=0TO62:READS:
   POKE832+64+T,S:NEXT
41 FORT=0TO62:READS:POKE832+64
   +64+T,S:NEXT
42 FORT=0TO62:READS:POKE
   8192+T,S:NEXT
43 FORT=0TO62:READS:POKE
   8192+64+T,S:NEXT
44 GOTO10000
45FORT=1TO150:POKE1024+INT(RND(1)
   *1000),46:NEXTT:POKEV+21,15
50 Y=100:Y2=200:POKEV,40:
   POKEV+16,10:POKEV+2,50
60 J=PEEK(56320):J2=PEEK(56321)
70 POKEV+1,Y:POKEV+3,Y2
80 IFJ=126ANDY>48THENY=Y-8
90 IFJ2=254ANDY2>48THENY2=Y2-8
100 IFJ=125ANDY<232THENY=Y+8
110 IFJ2=253ANDY2<232
    THENY2=Y2+8
120 IFJ=111ORJ=110ORJ=109
    THEN300
130 IFJ2=239ORJ2=238ORJ2=237
    THEN400
180 PRINT"[HOME]POINTS:";PO;"
    POINTS:";LI;
190 IFPO=10THENW=1:GOSUB20000
195 IFLI=10THENW=2:GOSUB20000
200 GOTO60
300 POKEV+5,Y:FORX=40TO255STEP4
    :POKEV+4,X:NEXTX:POKEV+16,14
310 FORX=0TO50STEP4:POKEV+4,X:
    NEXT:POKEV+4,0:POKEV+16,10
320 IFY>Y2+10ORY<Y2-10THEN60
321 PO=PO+1
330 FORCD=1TO2:FORT=1TO80:NEXT:
    POKE2041,128:FORT=1TO80:
    NEXT:POKE2041,129:NEXTCD
340 POKE2041,14:Y=100:Y2=200:
    GOTO60
400 POKEV+7,Y2:FORX=50TO0STEP-4:
    POKEV+6,X:NEXT:POKEV+16,2
410 FORX=255TO40STEP-4:POKEV+6,X
    :NEXT:POKEV+16,10:POKEV+6,200
420 IFY>Y2+10ORY<Y2-10THEN60
421 LI=LI+1
430 FORT=1TO80:POKE2040,128:
    POKE2040,129:NEXT
440 POKE2040,13:Y=100:
    Y2=200:GOTO60
10000  PRINT "  STAR  SHOT"
10012  PRINT" JOYSTICK IN PORT 1
       AND 2"
10016  PRINT
10017  PRINT"  ANY KEY TO START"
10018  PRINT"     FIRST
       STARSHOOTER AT TEN WINS"
10019  PRINT"  MARTIN HAVNOR 92"
10020  POKEV+21,3:POKEV+1,170:
       POKEV+3,170:POKEV,152:
       POKEV+2,192
10030  GETA$:IFA$<>""THEN
       PRINT"ÿô ":POKEV+21,0:
       LI=0:PO=0:GOTO45
10040  GOTO10030
20000  PRINT"[CLR][10xNED]":FOR
       T=0TO255:POKE646,T
20001  POKEV+21,0:PRINT"
       [14xHØYRE]PLAYER
       "W"W ON[[OPP]"
20002  NEXTT:GOTO10000
60001  DATA0,0,0,0,0,0,0
60002  DATA0,0,0,0,0,0,248
60003  DATA0,3,7,128,28,114,120
60004  DATA34,137,80,45,6,48,32
60005  DATA240,72,74,138,175,
       32,240
60006  DATA72,45,6,48,34,137,80
60007  DATA28,114,120,3,7,128,0
60008  DATA248,0,0,0,0,0,0
60009  DATA0,0,0,0,0,0,0
60011  DATA0,0,0,0,0,0,0
60012  DATA0,0,0,0,0,0,31
60013  DATA248,0,96,4,7,159,226
60014  DATA24,106,146,102,31,
       226,1
60015  DATA128,4,2,85,84,0,42
60016  DATA168,2,85,84,1,128,4
60017  DATA102,31,226,24,96,18,7
60018  DATA159,226,0,96,4,0,31
60019  DATA248,0,0,0,0,0,0
60021  DATA0,0,0,0,0,0,0
60022  DATA0,0,0,0,0,0,0
60023  DATA0,0,0,0,0,0,0
60024  DATA0,0,0,0,0,0,0
60025  DATA0,0,0,255,255,0,0
60026  DATA0,0,0,0,0,0,0
60027  DATA0,0,0,0,0,0,0
60028  DATA0,0,0,0,0,0,0
60029  DATA0,0,0,0,0,0,0
60031  DATA0,0,0,0,120,0,0
60032  DATA135,0,3,129,192,4,66
60033  DATA64,4,0,56,2,0,14
60034  DATA4,0,2,4,2,6,2
60035  DATA97,4,1,129,8,1,49
60036  DATA8,1,8,156,2,0,2
60037  DATA4,16,1,4,8,1,8
60038  DATA12,2,4,19,142,4,96
60039  DATA116,3,128,0,0,0,0
60041  DATA0,0,0,0,0,0,0
60042  DATA0,0,0,0,0,0,0
60043  DATA0,0,30,0,1,226,0
60044  DATA2,33,0,2,1,128,1
60045  DATA195,64,1,0,64,2,32
60046  DATA128,2,72,128,2,9,0
60047  DATA1,22,0,0,224,0,0
60048  DATA0,0,0,0,0,0,0
60049  DATA0,0,0,0,0,0,0
READY.
```



1

Vinnerbildet

Bilde 1 er vinnerbildet som er laget av: Jarle Berntsen, Bjørnhullv. 23, 3900 Porsgrun.

Vi viser også endel andre bilder som er kommet inn til konkurransen.

Bilde 2 er laget av: Ronny Aasen, 5825 Myklemyr.

Bilde 3 og 4 er laget av: Geir Ove Tho, Dahleflata 18, 2670 Otta.



2



3



4

Maskinkodekurs for Amiga. Del 5

Av Tonny Espeset

I sist kurs så vi på flagg og betingede hopp. Dette betyr at vi nå har vært igjennom den mest sentrale teorien for å sette i gang å programmere assembler for alvor! For å gjøre dette er det viktig å ha en beskrivelse av alle de mest brukte maskinkodeinstruksjonene. Hva gjør man for å skaffe en slik oversikt? Man kjøper en rådyr bok om emnet til 400 kroner ELLER man kjøper dette nummeret av DNH for en slikk og ingenting og får en kompakt oversikt GRATIS! (Jeg fortjener en medalje for dette...)

Syntaks for kommandoer.

Å lære seg de forskjellige kommandoene er langt enklere enn å forstå det vi hittil har vært igjennom. Har du klart å følge med så langt er det verste overstått.

Det som er viktig å merke seg er at resultatet av en utført instruksjon ALLTID legges i registeret/adressen angitt på den høyre delen etter komma. Det som befinner seg på venstre del foran komma er ALLTID uforandret. Den venstre delen blir referert til som Source og den høyre som Destination. Disse kan variere av type.

Eks:

```
MOVE.W  D7,D0 ;Innholdet i D7
              legges i D0
SUB.L #1,$1000 ;Innholdet i longwordet
               som ligger i adresse
               $1000 og utover
               subtraheres med 1.
```

Noen steder kan man bruke både adresseregister, dataregister, en adresse eller direkte adressering mens andre steder kan man bare bruke et utvalg av disse.

Eks:

```
ADD.W A0,$1000   ;Denne er ulovlig,
ADD.W D0,$1000   ;mens denne er lovlig...
```

Det virker kanskje noe vanskelig å måtte holde styr på hvilke kombinasjoner som er lov og ikke, men denne jobben klarer assembleren fint. Du får en grei feilmelding hvis den brukte kombinasjonen ikke er definert. Da er det bare å se seg om etter en annen kombinasjon. Jeg har da heller ikke skrevet hvilke kombinasjoner som er lovlige siden dette ville ta opp unødig mye plass.

Som jeg har vært igjennom i et tidligere kurs kan du også bestemme hvor mange bits som skal bli påvirket av instruksjonen (med attributtene .B, .W og .L). Bare pass på å ikke skrive et word eller longword til en odde adresse, da vil antagelig maskinen låse seg.

Til en del av instruksjonene følger det med eksempel. Disse er av hensyn til plassen ikke avsluttet med en RTS instruksjon. Med mindre du bruker Trace funksjonen (S<enter>) for å eksperimentere disse må du huske å tilføye denne instruksjonen selv.

Oversikt over de mest brukte instruksjoner:

ADD <Source>,<Destination>

Legger <Source> til <Destination>

AND <Source>,<Destination>

Alle bitene i <Source> og <Destination> blir sammenlignet og bare i det tilfellet hvor begge bitene er 1 vil resultatet bli 1.

Eks:

```
MOVE.W  #%1010100011010100,D0
AND.W   #%0101011011101101,D0
```

D0 vil nå inneholde %0000000011000100

ASL <Source>,<Destination>

(Arithmetic Shift Left)

Bitene i <Destination> vil flyttes så mange ganger som angitt av <Source> mot venstre. Bit null blir alltid satt til 0 og den høyeste biten vil bli flyttet ut i Carry flagget.

Eks:

```
MOVE.W   #%0010101001011011,D0 ;=10843
ASL.W    #1,D0
```

D0 vil nå inneholde %0101010010110110 (=21686) og carry flagget vil bli satt til 0. Merk deg at vi nå nettopp har ganget med 2! Denne metoden for å gange et tall med potenser av 2 (2, 4, 8, 16 etc.) er MYE raskere enn den tilsvarende gange kommandoen.

ASR <Source>,<Destination>

(Arithmetic Shift Right)

Bitene i <Destination> blir flyttet <Source> antall ganger mot høyre. Den høyeste biten vil ikke forandres og bit null vil bli flyttet inn i carry flagget.

Eks:

```
MOVE.W #%1001010101110110,D0 ;=-27274
ASR.W  #1,D0
```

D0 vil nå inneholde %1100101010111011 (=-13637) og carry flagget vil slettes. Vi har nå foretatt en lynrask divisjon med 2. Merk deg at fortegnet blir også riktig siden den høyeste biten er bevart.

Bxx <Label>

(Branch Conditionally)

Hvor xx er en av følgende:

CC - Carry Clear
CS - Carry Set
EQ - Equal
GE - Greater or Equal
GT - Greater Than
HI - HIgh
LE - Less or Equal
LS - Low or Same
LT - Less Than
MI - MInus
NE - Not Equal
PL - PLus
VC - Overflow Clear
VS - Overflow Set

En instruksjon av typen over vil flytte programpekeren til et nytt sted i programmet hvis den angitte betingelsen er oppfylt (De rette flaggene satt eller slettet, se kurs nummer 4). Jeg minner om at branch kommandoene også har en størrelse som angir hvor langt man kan hoppe med dem. En branch kommando med kort rekkevidde (Bxx.S) er noe raskere enn en med lang rekkevidde (Bxx.L).

BCLR <Source>,<Destination>

(test a Bit and CLeaR)

Biten spesifisert av <Source> blir testen og så slettet. Zero flagget vil bli satt hvis den testede biten er 0, ellers vil det bli slettet.

BRA <Label>

(BRanch Always)

Programpekeren vil bli satt til et nytt sted i programmet angitt av <Label>. Gjør set samme som JMP instruksjonen bortsett fra at den hoppet er relativt i forhold til hvor programpekeren befinner seg (i likhet med alle branch instruksjoner). Dette betyr i praksis at programmet vil fungere uansett hvor det legges i hukommelsen.

BSET <Source>,<Destination>

(test Bit and SET)

Biten spesifisert av <Source> vil bli testet og så satt. Zero flagget blir satt hvis denne er 0, slettet ellers.

BSR <Label>

(Branch to SubRoutine)

Programpekeren vil flyttes til et nytt sted i programmet angitt av <label>. Programpekeren vil returnere til den gamle posisjonen igjen etter at en RTS (ReTurn from Subroutine) er utført. Returadressen har blitt mellomlagret på stakken. Virker på samme måte som JSR, men hoppet er i likhet med alle branch instruksjoner relativt til programpekeren.

BTST <Source>,<Destination>

(Bit TeST)

Test bit angitt av <Source> og sett Zero flagget hvis denne er null, slett ellers. <Destination> vil ikke endres.

CLR <Destination>

(CLeaR)

Nullstiller <Destination> raskt.

CMP <Source>,<Destination>

(CoMPare)

Trekker <Source> fra <Destination> uten å lagre svaret, men alle flaggene bortsett fra X blir satt etter hva resultatet av subtraksjonen ble. Dette er en svært viktig instruksjon. Se del 4 for mer informasjon.

DBRA <Dn>,<Label>

(Decrement and BRAnch)

Trekker en fra innholdet i <Dn> (D0-D7) og sjekker om svaret er positivt. Hopper i så fall til <Label>. Denne er flott å bruke i REPEAT UNTIL og FOR NEXT liknende løkker.

DIVS <Source>,<Destination>

(DIVide Signed)

Maskinkodekurs for Amiga. Del 5

Fortsatt fra forrige side

Deler <Destination> med <Source> og tolker tallene som positive eller negative. De <Source> tolkes alltid som word og <Destination> som longword. Svaret er også alltid et longword. Det øverste wordet (mest signifikante) brukes for å lagre en eventuell rest.

DIVU <Source>,<Destination>

(DIVide Unsigned)

Samme som DIVS men tallene blir alltid tolket som positive. Denne instruksjonen er noe raskere enn DIVS men begge er svært trege og man bør unngå å bruke dem hvis mulig.

EXG <Ax/Dx>,<Ay/Dy>

(EXchanGe registers)

Ax/Dx (A0-A7/D0-D7) vil få verdien til Ay/Dy og motsatt. Denne utvekslingen er alltid av longword størrelse.

EXT <Dn>

(sign EXTend)

Forandrer størrelsen på dataregistret og tar hensyn til positive/negative tall. Hvis operasjonen er av type word vil bit nummer 7 (fortegnsbiten) bli kopiert til bitene 8-15. Er operasjonen av type longword vil bit nummer 15 bli kopiert til bitene 16-31.

Eks:

```
MOVE      #$12345678,D0
EXT.L   D0
```

D0 vil nå inneholde #$00005678

JMP <Label>

(JuMP)

Flytter programpekeren til den absolutte adressen (ikke relativ) angitt av <Label>.

JSR <Label>

(Jump to SubRoutine)

Hopper på samme måte som JMP men returadressen blir lagret på stakken og man kan da hoppe tilbake til den gamle posisjonen ved hjelp av en RTS instruksjon.

LEA <ea>,<An>

(Load Effective Address)

Kalkulerer den effektive adressen <ea> og legger så denne i

<An> (A0-A6).

Eks:

```
MOVE.W   #$10,A0
MOVE.W   #$1000,D0
LEA      $20(a0,d0.W),A1
```

A1 vil nå inneholde adressen $1030 som er $20+$10+$1000 ($20+A0+D0.W)

LSL <Source>,<Destination>

(Logical Shift Left)

Gjør det samme som ASL.

LSR <Source>,<Destination>

(Logical Shift Right)

Samme som ASR bortsett fra at den høyeste biten alltid blir satt til 0.

MOVE <Source>,<Destination>

Den mest brukte kommandoen. Flytter ganske enkelt <Source> inn i <destination>.

MULS <Source>,<Destination>

(MULtiply Signed)

Ganger <Destination> med <Source>. Tallene tolkes som negative/positive og er alltid av word lengde. Svaret er alltid longword.

MULU <Source>,<Destination>

(MULtiply Unsigned)

Samme som MULS men tallene tolkes nå som positive.

NEG <Destination>

(NEGate)

Setter en minus tegn foran innholdet i <Destination>

NOT <Destination>

Alle bitene i <Destination> blir forandret: 0 blir 1 og 1 blir 0.

OR <Source>,<Destination>

Alle bitene i <Source> og <Destination> blir sammenlignet og i alle tilfeller hvor en av bitene er 1 vil resultatet bli 1.

Eks:

```
MOVE.W    #%1000100001010100,D0
AND.W   #%0101001010101101,D0
```

D0 vil nå inneholde %1101101011111101

ROL <Source>,<Destination>

(ROtate Left)

Flytter alle bitene <Source> antall plasser mot venstre. De bitene som blir rotert ut av registeret blir flyttet ut i Carry og kommer inn igjen på høyre side.

Eks:

```
MOVE.W   #%0010101001011011,D0
ASL.W    #3,D0
```

D0 vi nå inneholde %0101001011011001.

ROR <Source>,<Destination>

(ROtate Right)

Samme som ROL men denne instruksjonen flytter alle bitene mot høyre isteden.

RTS

(ReTurn from Subroutine)

Henter returadressen fra stakken og hopper tilbake til der hvor sist JSR eller BSR ble utført.

SUB <Source>,<Destination>

(SUBtract)

Trekker <Source> fra <Destination>.

SWAP <Dn>

Bytter om det høyeste og det laveste wordet.

TST <Source>

Setter Zero og Negative flagget som vanlig basert på innholdet i <Source>.

Med disse kommandoene jeg her har listet opp er man faktisk i stand til å lage det meste. Det finnes en del spesialinstruksjoner jeg ikke har nevnt og noen forskjellige varianter av de jeg har nevnt, men disse kan vi se på senere.

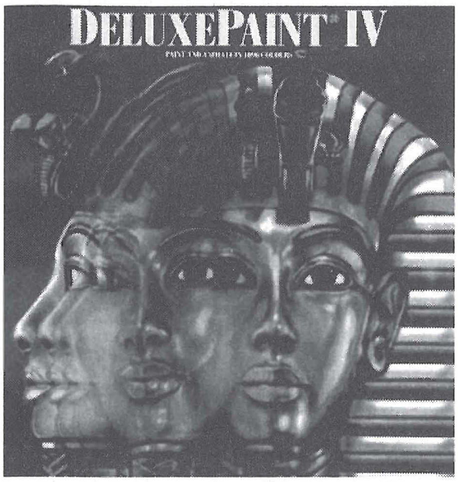
Prøv å eksperimentere litt med kommandoene til neste gang. Da skal vi se på hvordan disse instruksjonene kan brukes i praksis.

Tilbakemelding

Vi i DNH er svært interessert i å vite dine meninger om kurset. Send ris, ros, forslag, programmer, o.l. til:

dNh KLUBBEN
Programteknisk Avdeling
Boks 183
1301 Sandvika

Tegneprogram. Spilltest.



DeluxePaint IV

Har alt det som DeluxePaint 3 og 2 har pluss at du kan nå også arbeide med HAM bilder. Du kan også lage animasjoner i HAM. Støtter automatisk laging av mellom-bilder for god gliding i animasjoner.

Ny metamorphosekontrol gjør det mulig å forandre fra et kost-bilde til et annet kost-bilde i så mange mellom-bilder du ønsker helt automatisk. Du kan tegne med en ny transparent effekt. Ny farge mikser som gjør fargeblanding enklere. Ny stensil tegnemetode. Ny mulighet til å se igjennom flere animerte sider på en gang for å sammenligne. Og prisen:

AMB-60 Kr. **1150,-**

Fortsatt fra side 6. Medlemsannonser.

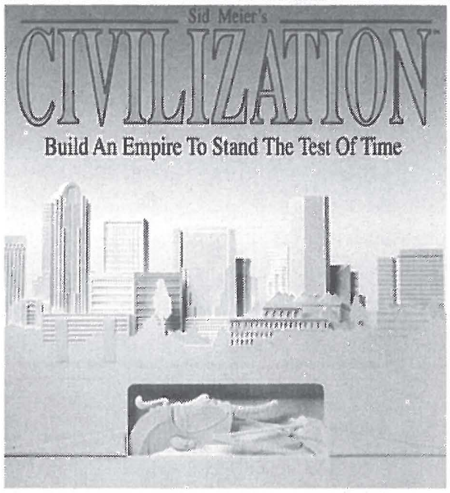
Jeg søker kontakt med alle som har XEROX 16/8 PC for bytting av spill og programmer (Orginalspill). Skriv til: Ragnar Ellingsen, Sørmoveien 8, 8400 Sortland.

Ønsker løsningen til Leisure Suit Larry. Skriv til: Eirik Sørstrømmen, 5215 Lysekloster

Kontakter søkes. Alle får svar. Ønsker også kontakt med musikkere for bytting av samplinger. Kim Dahler, Møllerhaugen, 1592 Våler.

Nytt PBM (EURO SOCCER) søker medlemmer. Skriv inn tre lag du har lyst til å lede fra hele Europa og skriv for mere informasjon til: Euro Soccer, Soldatveien 4 B, 9900 Kirkened. Husk å legge ved svarporto.

For Hot swaps and cracks, try Cryple of Creators, Eivind Mikkelsen, Øvre Stokkaveien 89 A, 4023 Stavanger.



Test av Tonny Espeset

U-landene sulter, naturen forurenses, arbeidsløsheten er over alle støvleskafter og skattene er for høye... Hva er det de sprø politikerne har stelt i stand?

Nei, skal noe gjøres er det best at man gjør det selv! I Civilization har du sjansen til å begynne det hele med blanke ark og fargestifter igjen.

Du starter med en liten koloni med noen få mennesker som kan slå seg ned i stråhytter. Fra dette utgangspunktet skal du utvikle din sivilisasjon som kan omfatte så mange byer du klarer å holde orden på, med fabrikker, universiteter, veier, jernbaner etc. etc.

I tillegg til å konsentrere deg om deg og dine, må du også ta de andre sivilisasjonene med i betraktning når du gjør noe. Du kan handle, krige og utveksle teknologi med disse, samtidig som du hele tiden konkurrerer med dem. Målet med spillet er å enten utrydde alle sivilisasjoner (bortsett fra din egen, helst), eller å bli den første som koloniserer et annet solsystem.

Ingen av delene er enkle å få til, og det kreves mye strategi, kløkt og tålmodighet for å komme så langt. Et spill kan fint vare i opptil 12 timer (heldigvis finnes det en Save funksjon).

Verken teknisk, grafisk eller lydmessig er Civilization særlig imponerende, men spillbarheten er virkelig massiv. Timene flyr av sted som en skremt måkeflokk når man først setter i gang å spille.

Anbefales varmt.

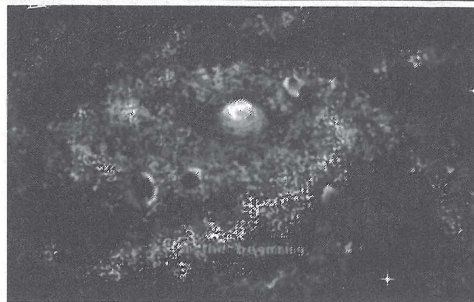
Amigaversjonen:

Disketter:	4 (harddisk anbefales!)
Hukommelse:	Min. 1 MB (1.5 MB med harddisk)

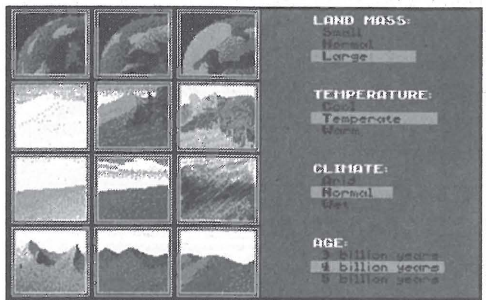
Prisen:

Amiga ....Kr. 545,-

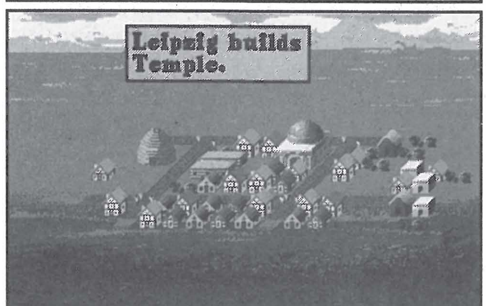
PC ....Kr. 595,-



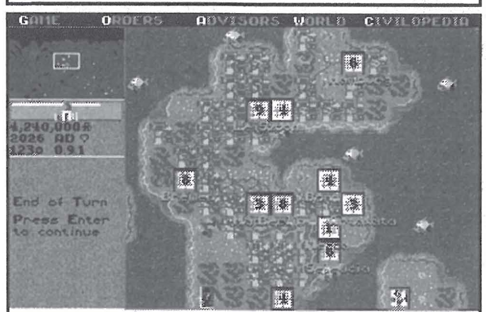
Som du ser, kan du være med helt fra begynnelsen.



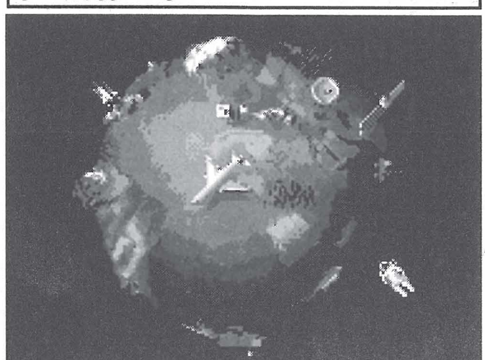
Bygg din egen favorittverden med valg av landmasse, temperatur, klima og alder på planeten.



Man bør også bygge templer for å få folk i godt humør.



Spillet kontrolleres for det meste fra et kart som dette der du kan flytte på tropper, bygge veger osv.



Er du god, klarer du å oppleve en teknologisk revolusjon, med kolonisering av andre planeter.

Tilbehør til Amiga og Sega.

WordPerfect
for Amiga



WordPerfect

for Amiga

Norsk Versjon 4.1. (Bruksanvisning på Engelsk.) Et av det beste tekstbehandlingsprogram som er laget for Amiga.

Fleksibilitet
Alle funksjoner og kommandoer som er tilgjengelig på vanlige PC'er er også tilgjengelig på Amiga. I tillegg kan du bruke rullegardinmenyer ved hjelp av Amiga musa.

Spalter
Du kan se opp til 5 spalter ved siden av hverandre, eller velge parallelle spalter for inventarlister ol.

Fotnoter/Sluttnoter
Plasseres automatisk på siden. Kan endres med letthet.

Synonymordliste og Stavekontroll
Norsk ordliste med over 120.000 norske ord for automatisk stavekontroll av dokumentet eller for automatisk søking av synonyme og antonyme ord.

Skrivere.
Håndterer over 200 skrivere inkl. typehjul- og laser-skrivere.

Fletting.
Med denne funksjonen kan du kombinere 2 eller flere dokumenter for å f.eks. masseprodusere brev, eller rasjonalisere kontoroppgavene for å øke produktiviteten. Normal pris Kr. 4680,-

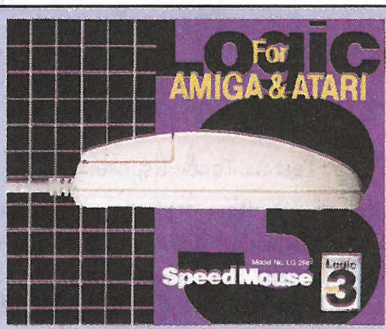
Andre funksjoner
Bl.a. Automatisk orddeling, Automatisk formatering, Automatisk sidenummerering, Rett høyremarg, mm.

WP-A Kr. 995,-

Farge-TV

14" **Farge TV** m/fjernkontroll og scartkontakt, monitorlook og screendisplay. Ideell til Amiga 500 og Commodore 64.

TV-14 Kr. 2190,-



Mus til AMIGA.

Når man beveger musen, så foregår bevegelsen av pekeren på skjermen mye raskere en på den gamle musen. Nå:

J-225 Kr. 395,-



105 Mb harddisk til AMIGA 500

GVP Harddisk på hele **105** Mbyte og meget rask Det er plass til opp til 8 Mbyte RAM i harddisken. Den kan utvides med 2, 4 eller 8 Mbyte. RAM'en Koster **Kr. 395,-** pr. Mbyte.

Kr. 5990,-

---

105 Mb GVP Harddisk inkl. 2 Mb RAM

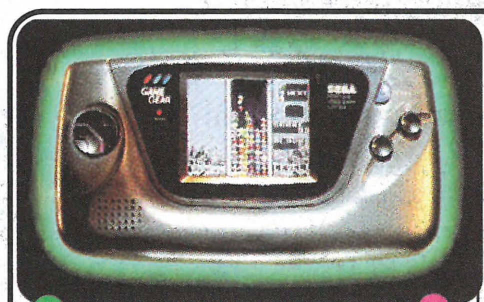
Kr. 6750,-



Handscanner for Amiga

Komplett m/software. Gir bilder med meget god oppløsning (400 dpi.) Nå enda rimligere.

HS-500 Kr 2250,-



SEGA GAME GEAR

Bærbart TV-spill med 4096 farger!

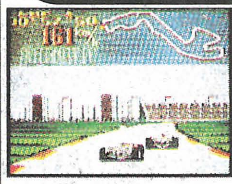
Game Gear er ikke noe vanlig trykk og pip spill. I det lille flotte spillet finnes det 4096 farger - og 32 av disse kan vises på samtidig på den 3,2 tommers store skarpe skjermen. Lyden er i toppklasse. Og bruker du høretelefoner kan du dessuten høre full stereo. Game Gear er det eneste riktige bærbare TV-spill! Kontakt oss for en fulstendig liste over spill til Game Gear.

Prisen: Kr. 1695,-

SEGA
Mega Drive

Er en unik spillemaskin: 16 bits kapasitet gir en grafikk som ingen andre kan matche. Mega Drive har dessuten 10 kanalers stereolyd og uttak for hodetelefon. Med Mega Drive følger spillkonsoll, en joypad og et spill. På side 27 og side 39 finnes det nye joysticker for Sega. Bruk bestillingsseddel side 47. Prisen:

Kr. 1695,-



SUPET MONACO GP
Et supert raserbil-spill.
Kr. **295,-**



G-LOG
Et ekte flyskytespill.
Kr. **349,-**

20 millioner brukere kan ikke ta feil!



QS-128 F MAVERIC 1

✪ Atari/Commodore/Amstrad ✪ 2 stk tilkoblinger med player 1 player 2 velger. ✪ 2 skyteknapper ✪ Sugekopper



QS-127 STARFIGHTER 1

✪ Atari/Commodore/Sega /Nitendo ✪ Trådløs infrarød kontroll. ✪ Autofire ✪ 2 Skyteknapper



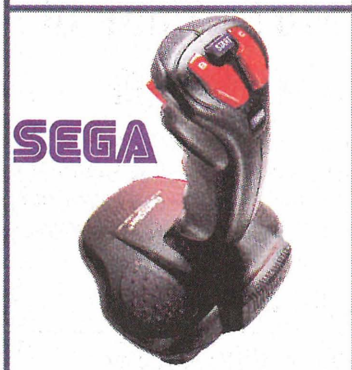
QS-123 WARRIOR 5

✪ IBM PC/XT/AT compatible ✪ Autofire ✪ 2 Skyteknapper ✪ Sugekopper ✪ Analog ✪ 15 pins plugg.



QS-113 PC JOYSTICK

✪ IBM PC/XT/AT compatible ✪ Autofire ✪ 2 Skyteknapper ✪ Sugekopper ✪ Analog ✪ 15 pins plugg.



QS-135 PHYTON 3

✪Sega/ 16 Bit ✪ Autofire. ✪ Ergonometrisk handtak. ✪ 3 skyteknapper ✪ Sugekopper.



QS-128 N MAVERICK 2

✪ Nitendo ✪ Slow motion funksjon. ✪ Start og Select knapp ✪ Autofire. ✪ 2 stk. 7 pin plugger for player 1-2

QuickShot® by Bondwell

Generalagent Skandinavia:
batavia a.s. - Oslo



Her er noen av nyhetene til Mega Drive. Kontakt oss og få tilsendt komplett liste med priser!

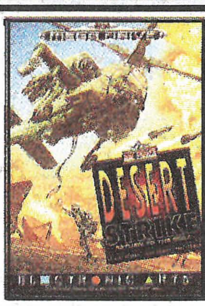
QuickShot® by Bondwell

Vi skaffer alle QuickShot joysticker til rimlige priser. Se over.

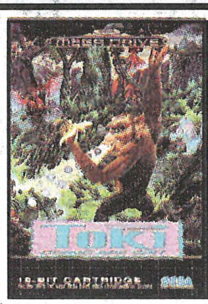
QS-128 F	kr. 195,-
QS-127 m/2 stk. fjernjoystick	kr. 495,-
QS-123	kr. 195,-
QS-113	kr. 155,-
QS-135	kr. 195,-
QS-128 N	kr. 195,-



MARBLE MADNESS Framtidens labyrintspill idag! Rullkulen gjennom 6 nivåer. Kr. **595,-**



DESSERT STRIKE Strategisk actionspill med 30 oppdrag. Et 8Mb spill. Godlyd. Kr. **695,-**



TOKI Wanda har blitt kidnappet av Dr. Stark. Klarer du å befri ham? Kr. **495,-**



WONDER BOY IN MONSTER WORLD! Et nytt ttoppaction og rollespill med den berømte Wonder boy, på 6Mb med batteri back up! Kr. **795,-**



OLYMPIC GOLD Årets sports-spill - det eneste godkjente TV-spill til OL i Barcelona og som kan bruke OL symbolet 1-4 spillere i opp til 7 øvelser. Kr. **595,-**

dNh tester Adspeed til Amiga.

Av Tonny Espeset

Amiga har vært lenge på markedet nå, og selv om det er sørgelig å måtte innrømme det så ser det ut som om de IBM kompatible maskinene for alvor begynner å bli en riktig skummel konkurrent. Det er forlengst slutt på den tiden da man kunne le uhemmet av IBM's famlende forsøk på å etterligne PAC-MAN i bokstavgrafikk, for så å lene seg makelig tilbake i godstolen og nyte Defender Of The Crown. Nå om dagen er det Amigafreakene som får et misunnelig glimt i øyet når de ser Wing Commander i 256 fargers VGA grafikk med soundblaster lyd dundrende i ørene. Situasjonen blir ikke bedre av at Commodore ikke ser ut til å ville videreutvikle Amigaen stort. Amiga 600 var jo ikke akkurat noen enorm forbedring...

Hva skal så en stakkars Amiga fantast gjøre? Vifte med det hvite flagget og bunnskrape lommeboka for å kjøpe en PC, eller kanskje bare sette seg i gyngestolen og mimre over de gode gamle dager?

Neida, takket være firma som ICD er det fremdeles mulig å være med på moroa. Dette på grunn av et stadig økende utvalg av ekstrautstyr til din Amiga.

Denne gang har vi testet et akseleratorkort som passer til Amiga 500/1000/2000.

Enkel installasjon

Installasjonen av AdSpeed akseleratorkort er så enkel at selv mor kan klare det! Det vanskeligste med hele operasjonen er faktisk å skru fra hverandre computeren, noe som selv en med 20 tommeltotter skulle kunne klare uten større problemer. Deretter er det bare å vippe opp den gamle 68000 prosessoren og erstatte den med den nye. Det er faktisk det hele!

AdSpeed prosessoren er dessverre noe høyere enn den gamle, noe som førte til at jeg ikke fikk plass til tastaturet siden jeg fra før har installert en Harddiskkontroller på samme sted. På en vanlig Amiga skulle derimot alt få plass uten problemer.

Man bør forresten være klar over at om ikke noe annet ryker under installasjonen så ryker iallfall garantien hvis du åpner datamaskinen på egenhånd. Det kan derfor lønne seg å få en reparatør til å gjøre jobben.

14.3 MHz prosessor

ICD som har produsert AdSpeed, hevder at man ved bruk av denne akseleratoren kan oppnå en klokkefrekvens på 14.3 MHz, dette vil si en dobling av hastigheten. Ved nærmere ettersyn viser det seg at de har jukset litt for å få til dette. Siden Amiga's RAM fremdeles ikke kan leses av noe hurtigere enn før, har de bygget inn en hurtig RAM i akseleratoren (cache RAM). Den fungerer slik at hver gang noe skal leses fra RAM så blir det undersøkt om det ligger i hurtig RAM'en først. Hvis det gjør det så leses det fra denne dobbelt så hurtig som fra den vanlige RAM'en.

Det er dessverre ikke så mye som får plass i hurtig RAM'en, så akseleratoren er mest effektiv med programmer som inneholder mange løkker. Dette vil i praksis si de aller fleste.

Et lite problem er at hurtig RAM'en ikke har tilgang til CHIP RAM, dvs. den hukommelsen som grafikk og lydprosessorene kan lese. I en maskin med bare CHIP RAM vil man derfor merke liten hastighetsøkning.

I en maskin med både CHIP RAM og FAST RAM vil så å si alle programmer automatisk hentes inn i FAST RAM hvis det finnes ledig plass der.



2 til 2.5 hurtigere!

'Jukseteknikken' med cache RAM er svært effektiv. De fleste programmene vi testet gikk med dobbel hastighet og noen få gikk faktisk enda raskere, i opp mot 2.5 ganger normal hastighet.

En gledelig overraskelse var at lesing og skriving til diskett også ble noe raskere. Vi snakker ikke om noen enorm forbedring her, men for å nevne et par eksempler så brukte maskinen ett minutt og 18 sekunder, mot normalt ett minutt og 23 sekunder, på å lagre en 400 Kb fil. For å laste inn tre filer på 400 Kb brukte den ett minutt og 42 sekunder mot normalt ett minutt og 52 sekunder.

Kompatibilitet

Det store problemet med ekstrautstyr er ofte manglende kompatibilitet med software. Som vanlig er det spillene som er den største trusselen her. Spill blir gjerne programmert på 'ulovlig' måte, for at maskinens kapasitet skal bli maksimalt utnyttet, og tolererer ofte ikke forandringer i hardware. Vi hadde få slike problemer med AdSpeed. Spill som inneholdt 3D grafikk fikk faktisk en helt ny dimensjon (4D?) etter at den verste rykningen forsvant takket være akseleratoren. Det eneste spillet vi fant som ikke ville fungere skikkelig var Powermonger, ellers merket vi bare forbedringer.

Med akseleratoren følger det dessuten med programvare som kan slå den på eller av. Dette kan gjøres når som helst. Et program som ikke fungerer med AdSpeed under oppstartingsfasen kan derfor kanskje allikevel brukes med AdSpeed hvis denne koples inn på et senere tidspunkt.

AdSpeed kan også slås av og på ved hjelp av hardware. For å gjøre dette trenger man en enkel bryter (som ikke følger med).

Når AdSpeed installeres i maskinen kan man, ved hjelp av en liten bryter, velge om man vil at den skal være aktiv ved oppstart av maskinen eller ikke. Velger man at den skal være inaktiv kan man bare skru den på med software etterpå.

Når det gjelder kompatibilitet med hardware har AdSpeed fordelen av at den ikke tar opp plass i noen av ekspansjonsportene. Den trekker heller ikke mye strøm. Jeg hadde litt problemer med å få den til å boote med min Action Replay II. Maskinen hang seg opp helt til jeg senket hastigheten med slow motion knappen. Etter det oppstod det ingen problemer. Hvis man velger å ha AdSpeed av under oppstarten går det også smertefritt.

Verdt pengene?

Det er når det gjelder mer seriøs programvare at en akselerator kommer til sin rett. Med en akselerator glir multitaskingen mye lettere og man merker ikke lenger programmenes krangling om prosessorkapasiteten så godt.

En dobling av ytelsen er dessuten god å ha med seg hvis man bruker 'tunge' programpakker som Imagine, Real 3D, Vistapro, Deluxepaint IV eller andre. Er man vandt med å vente i timevis, kanskje dagevis, på et Raytracing program merkes en halvering av beregningstiden svært godt.

ICD holder hva de lover med dette produktet. Man får glimrende softwarekompatibilitet, og heller ikke hastighetsøkningen på 2 til 2.5 ganger er tøys... Spørsmålet er om denne ekstra ytelsen virkelig er verdt pengene, noe den enkelte selv må avgjøre. Det finnes foreløpig ikke noen andre store konkurrenter til AdSpeed som kan skryte av større kapasitet til en rimeligere penge, men jeg er temmelig sikker på at noe slik er på vei. Man bør kanskje smøre seg med tålmodighet en stund til (kanskje ikke lett for noen som er på utkikk etter en akselereator..?). GVP er for eksempel i ferd med å markedsføre en akselerator som er i stand til å gjøre Amiga 500 mye raskere enn en Amiga 3000! Denne er selvfølgelig i en helt annen prisklasse, men alt tyder på at vi vil se mange flere slike produkter i fremtiden.

Prisen:

Kr. 2450,-

SPILLTIPS

Dette blir en ny fast spalte i DNH, forhåpentligvis til glede for alle dere spill-entusiaster.

Er det noen der ute som har funnet ut et knallbra tips? Ikke nøl, send det til oss, og det kommer på trykk i bladet!

Vi starter denne gang med noen tips for Monkey Island 2 (vanskelig nivå), Lucasfilm's nye kombinerte hodepine- og gledesspreder.

Monkey Island 2

Trenger du et tøystykke fra Largo? Hva med det gamle vannbøtte over døra trikset? Bare pass på å bytte ut vannet med søle isteden.

Trenger du penger? En rotte i suppa burde skaffe en ny arbeidsplass. For å fange rotta trenger du ost, snøre, en boks og en pinne.

På utkikk etter en passende lykkeamulett? Monokkelen til kartmakeren skulle gjøre susen, den kan erstattes av linsen i modellfyrlykten.

PC-TIPS, DEL 2

MS-DOS har en mengde muligheter som vanligvis ikke er dokumentert i DOS-manualer. Vi skal nå se på en del triks som kan spare deg for mye tid, og mange unødige tastetrykk. Les videre, og bli en skikkelig DOS-JOCKEY!

Av Kurt Lekanger

En av de viktigste tidsbesparerne i DOS er de såkalte "jokertegnene", * og ?. For å kopiere samtlige filer i katalogen du står i til disketten i A:, kan du skrive COPY *.* A:. Det ikke alle vet, er at det finnes en annen, enklere måte å gjøre det samme på. Skriv:

```
COPY . A:
```

Punktumet (.) er en forkortelse, og betyr "katalogen jeg står i nå". Hvis du angir kun et katalognavn, betyr det at alle filer i den angitte katalogen kopieres. Skal du f.eks. kopiere alle filer i C:\DOS til A:, er det altså ikke nødvendig å skrive COPY C:\DOS*.* A:. Står du i C:, holder det med kun COPY\DOS A:. Du trenger ikke mellomrom mellom COPY og \DOS. Det er slike småting som skiller en amatør og en "proff".

For å gjøre det ekstra enkelt, har jeg laget en batch-fil (.BAT), slik at jeg i stedet for COPY kun trenger å skrive bokstaven C. Skriv inn denne linjen i en tekst-editor:

```
@COPY %1 %2 %3 %4
```

Lagre filen under navnet C.BAT i en egen katalog som du kaller f.eks. BATCH. Deretter må du legge inn denne katalogen i PATH-kommandoen i autoexec.bat-filen, og starte opp maskinen på nytt. For å kopiere alle filene i den katalogen du står i til A:, skriver du nå:

```
C . A:
```

Du må nå ha med mellomrom. Jeg har gjort det samme med andre kommandoer jeg bruker ofte. For å redigere en tekstfil, f.eks., skriver jeg kun bokstaven E + navnet på filen. Batchfilen E.BAT leser automatisk inn min egen teksteditor og den filen jeg ønsker å redigere.

Også DEL-kommandoen kan forenkles noe. Ønsker du f.eks. å slette alle filer i den katalogen du står i, kan du skrive DEL *.*. En enklere metode er dette:

```
DEL .
```

Legg merke til at du ikke trenger mellomrom mellom DEL og punktum (.).

ANDRE DOS-SNARVEIER De fleste skriver DIR *.EXE for å liste alle filer som slutter på .EXE. Det finnes en enklere metode! Skriv:

```
DIR.EXE
```

Du behøver ikke mellomrom mellom DIR og .EXE. For å liste alle filer uten endelse, skriver du:

```
DIR *.
```

Siden de fleste filer har endelse, og kataloger vanligvis ikke har endelse (de kan ha), er DIR *. en god måte å liste ut kun kataloger. Ulempen er at denne kommandoen også lister filer uten endelse. Hvis du har DOS 5.0, finnes det en bedre måte å liste kataloger på. Du skriver DIR på vanlig måte, etterfulgt av parameteret /AD. Har du ikke DOS 5.0, kan du skrive inn denne linjen i en teksteditor:

```
@DIR | FIND "<DIR>"
```

Lagre filen under navnet KAT.BAT, eller noe annet passende navn. For å liste kun kataloger, kan du nå skrive KAT. Kun linjer som inneholder <DIR> (husk store bokstaver), vil listes ut, og du er garantert at kun kataloger og ingenting annet kommer med.

DOS 5.0's DIR-kommando har også fått en rekke nye finesser. Filene kan f.eks. sorteres alfabetisk, ved å etterfølge DIR-kommandoen med parameteret /ON. Hvis du vil ha alfabetisk filoversikt, med alle kataloger gruppert først, bruker du parameteret /ONG. Ønsker du å gjennomsøke hele harddisken, og liste alle filer med f.eks. endelsen *.BAT i alfabetisk rekkefølge, skriver du følgende:

```
DIR\.BAT/ONG/S/B
```

Du behøver ikke mellomrom. /ONG betyr at filene skal sorteres etter filnavn, med kataloger gruppert først. /S betyr at også underkataloger skal tas med. \-tegnet (slash) først er nødvendig for at alle kataloger skal tas med, uten at du nødvendigvis må stå i rot-katalogen (C:\). /B betyr at kun filnavnene skal listes ut, uten filstørrelse, dato, osv. For at du skal slippe å skrive alle parameterene hver gang, kan du lage denne batch-filen med en teksteditor:

```
@echo off
echo Søker etter: %1
echo.
DIR \%1 /ong/s/b
echo.
```

Lagre filen under f.eks. FFIND.BAT. Skulle en fil nå forsvinne sporløst, kan du fort finne tilbake til filen ved å skrive FFIND FILNAVN.EXT. Forøvrig kan du få hjelp til de fleste DOS 5.0-kommandoer ved å bruke parameteret /? etter kommandoen.

ENKEL FILKOPIERING Når du skal kopiere flere filer fra harddisken til en diskett, risikerer du at disketten blir full før alle filene er kopiert. Det er da litt av en "drittjobb" å holde styr på hvilke filer som er kopiert, og hvilke som ikke er kopiert. Kommandoene ATTRIB og XCOPY kan brukes for å unngå dette problemet. Det første du må gjøre, er å plassere deg i den katalogen du ønsker å kopiere fra. Skriv så:

```
ATTRIB +A *.*
XCOPY *.* A: /M
```

Når du får beskjeden "disk full", setter du inn en ny diskett og gjentar XCOPY-kommandoen. Underkataloger kan også kopieres ved å bruke parameteret /S etter både ATTRIB- og XCOPY-kommandoen. ATTRIB-kommandoen setter

---

Trenger du hammer og spiker? Kjøp en sag og se om du ikke kan kappe av noe som kan gjøre snekkeren opptatt. Hva med en liten treben amputasjon? Bruk så hammeren og spikerne for å teste om Stan har klaustrofobi.



For å skru av vannfallet trenger du en rørtang (Monkey wretch). Hva kan distrahere en ape bedre enn en banan som beveger seg fra side til side?

Drikkeproblemer? Hva med å bytte om til Grog light? Har du ikke et bilde av en Grog light elsker du kan klistre på ettersøkt plakaten?

For å vinne fiskekonkurransen trenger du en stor fisk, ikke nødvendigvis selvfisket. Kokken i guvernørens hus misliker at noen bråker med søppelbøttene hans, og gjett hva han serverer til middag?...

EPIC

Passordene er:

1- AURIGA	2- CEPHEUS
3- APUS	4- MUSCA
5- PYXIS	6- CETUS
7- FORNAX	8- CAELUM
9- CORVUS	

Bart Simpson VS Mutants

Skriv 'COWABUNGA' på tittelskjermen for evige liv. Skriv 'EAT MY SHORTS' for å hoppe over brett.

F29 retalitator

Skriv inn ditt navn som 'CIARAN', og se på pilot's log. Navnet skal nå være 'OCEAN OK' og du har tilgang til uendelig mange raketter og kanonrunder.

Robocop2

Skriv inn 'SERIALINTERFACE' på tittelskjermen. F9 vil nå gi ny energi og F10 lar deg hoppe til neste brett.

Shadow of the Beast II

I starten går du mot høyre. Når du blir utfordret, trykk 'A' og skriv 'TEN PINTS'. Du har nå evig liv.

Sim City

På åpningsskjermen kan du holde inne SHIFT og skrive 'FUNDS'. Dette gir deg 10,000 ekstra å rutte med.

Teenage Mutant Ninja Turtles

I kopibeskyttelses rutinen skriver du først inn '8859', så '1506' og deretter det riktige nummeret. Nå vil HELP tasten slå usynlighet av eller på. HVis du mister en turtle vil HELP gi den nytt liv samtidig som alle får fornyet energien.

Terminator 2

Pause spillet og trykk alle funksjonstastene i rekkefølge fra F1 til F10 EN gang. Trykk skyteknappen og bruk ESC for å hoppe over brett.

Send inn spilltips til:

dNh KLUBBEN
Programteknisk Avdeling
Boks 183
1301 Sandvika

Dos kurs fra side 41

arkivbiten til alle filene i den aktuelle katalogen. Når XCOPY etterfølges av parameteret /M, vil kun filer med arkivbiten satt kopieres. Arkivbiten til de filene som er kopiert vil slettes. XCOPY holder dermed rede på hvilke filer som er kopiert.

Jeg har laget en liten batch-fil som automatiserer kopieringen for meg:

```
@ECHO OFF
IF "%1"=="" GOTO END
ATTRIB +A %1
:START
XCOPY %1 %2 /M
IF ERRORLEVEL 1 GOTO NYDISK
ECHO *** FERDIG! ***
GOTO END
:NYDISK
ECHO *** SETT INN NY DISKETT OG TRYKK
     EN TAST ***
PAUSE
GOTO START
:END
```

Etter at du har skrevet inn linjene over, lagrer du filen med f.eks. navnet CPY.BAT. Skal du f.eks. kopiere alle filer i katalogen du står i til A:, taster du CPY *.* A:. Batch-programmet ber deg om å bytte diskett når disketten er full, og avslutter først når alle filene i katalogen er kopiert.

Til slutt et lite tips til deg som har for uvane å slette filer som aldri burde vært slettet. Filer kan skrivebeskyttes med ATTRIB-kommandoen. For å skrivebeskytte en fil skriver du:

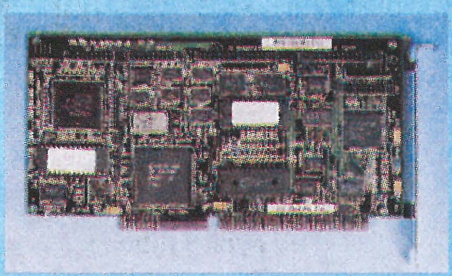
```
ATTRIB +R FILNAVN.EXT
```

For å fjerne skrivebeskyttelsen skriver du:

```
ATTRIB -R FILNAVN.EXT
```

Dett var dett. Jeg kommer tilbake om en måned med enda flere tips. Da skal jeg bl.a. fortelle deg hvordan du kan få mer minne tilgjengelig på PC'en, og hvordan du formatterer en diskett på et par sekunder... □

Kvalitets PC-tilbehør. Nå, enda lavere priser!

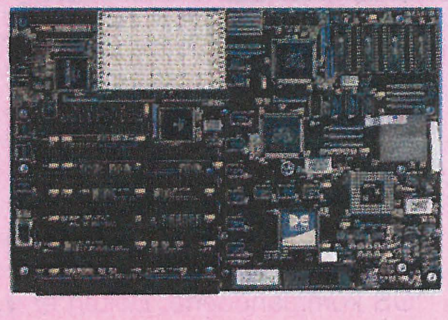


Utvidelseskort

Analog game kort for Joystick .... kr. **195,-**
Analog joystick til game kort .... kr. **195,-**
Seriell kort RS-232 (50-9600 b.) .... kr. **195,-**
Seriell kort RS-232 (50-19200 b.) ..... kr. **450,-**
Parallell printer kort .... kr. **195,-**
2 serie + 1 parallell +game kort ...... kr. **395,-**
VGA kort for AT m/256 K RAM .... kr. **345,-**
VGA kort. Støtter alle VGA modes opp til **1024 x 768** punkter. m/512 kb RAM. .... kr. **495,-**

RAM kort

0-16 Mb RAM-kort for AT opp til 33 MHz. Leveres uten RAM.
Bruker SIM RAM .... kr. **1290,-**

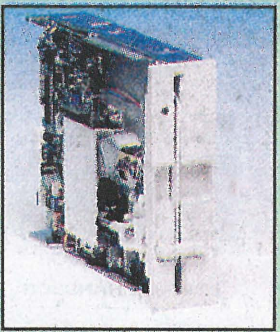


Hovedkort uten RAM

AT 386 sx-33 /m 64 Kb cashe. Opp til 32 Mb på hovedkort. 7x 16 bit og 1x8 bits slot. Bruker SIM 1 Mb eller 4 Mb RAM brikker. AMI Bios m/setup prosedyre. Baby size 330 x 228 ...... kr. **1990,-**

AT 486-33 /m 64 Kb cashe. Opp til 32 Mb på hovedkort. 7x 16 bit og 1x8 bits slot. Bruker SIM 1 Mb eller 4 Mb RAM brikker. Bios m/setup prosedyre. Baby size 330 x 228 ...... kr. **5490,-**

AT 486-50 /m 256 Kb cashe. Opp til 32 Mb på hovedkort. 7x 16 bit og 1x8 bits slot. Bruker SIM 1 Mb eller 4 Mb RAM brikker. Bios m/setup prosedyre. Baby size 330 x 228 ...... kr. **7490,-**



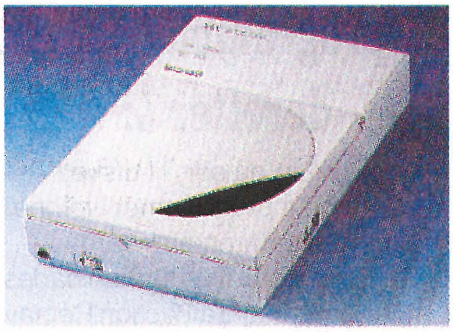
Diskettstasjoner

3,5" 720 Kb .... kr. **690,-**
3,5" 1,44 Mb .... kr. **690,-**
5,25" 360 Kb .... kr. **790,-**
5,25" 1,2 Mb .... kr. **890,-**
Utbygningsett 5,25" til 3,5" diskettstasjoner .... Kr. **75,-**
Kabeladapter for 3,5" diskettst. .... Kr. **75,-**



Harddisker

42 Mb 23 ms. 3,5" inkl. kontr .... kr. 2190,-
106 Mb 16 ms. 3,5" Inkl. kontr ..... kr. 3190,-
130 Mb 16 ms. 3,5" Inkl. kontr ..... kr. 3750,-
210 Mb 16 ms. 3,5" Inkl. kontr ..... kr. 6690,-



CD ROM

Liten ekstern CD-ROM fra NEC 3990,-
XT/AT Kontroller for CD-ROM 1290,-

RAM utvidelse



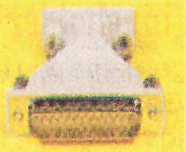
SIM 256 Kb .... kr. **139,-**
SIM 1 Mb 70 ns. .... kr. **395,-**
SIM 4 Mb .... kr. **1490,-**
SIP 256 Kb .... kr. **175,-**
SIP 1 Mb .... kr. **455,-**

Div. tilbehør

Hånd scanner /m software. 32 gråtoner.
Leserbredde: 105 mm 400 dpi .... kr. **1390,-**

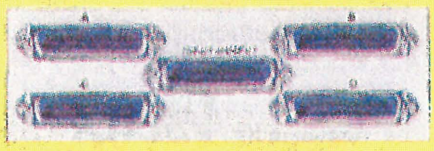
Mus

Seriell mus pakke m/software for PC-mouse/Microsoft mm .... kr. **295,-**

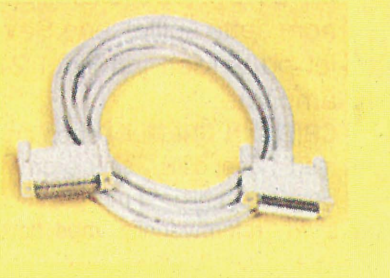


RS 232 adapter
9 pin hun til 25 pin han .... kr. **59,-**

Switchboks seriell/parallell.



Switcboks 1 til 2 uten kabler .... kr. **245,-**
Switcboks 1 til 4 uten kabler .... kr. **395,-**



Kabler

Tastatur forlengerkabel 2m .... kr. 95,-
Monitor forlengerkabel 2m .... kr. 95,-
Seriell-kabel 2m .... kr. 95,-
Centronics printerkabel 1.8 m .... kr. 95,-
Centronics printerkabel 3 m .... kr. 125,-
Centronics printerkabel 5 m .... kr. 195,-
Centronics forlengerkabel 2 m .... kr. 125,-



Monitorer.

Samsung VGA sort/hvit skjerm ...... kr. **995,-**
Samsung VGA fargeskjerm .... kr. **2850,-**
Samsung SVGA fargeskjerm Lavstråle. Klarer 1024 x 768 p. oppløsning. .... Kr. **3260,-**

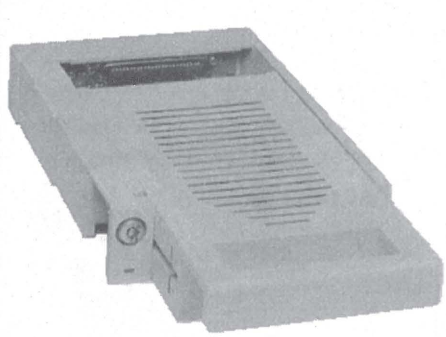
Nyheter til PC



Bok i Dansk/Norsk utgave som tar for seg den nye DOS 5,0. Boken starter helt grunnleggende med forklaring av disketter og forskjellige diskettformat. Den går videre inn på oppbyggingen av DOS og de enkelte DOS kommandoene. Boken er på over 200 sider og det følger diskett med.

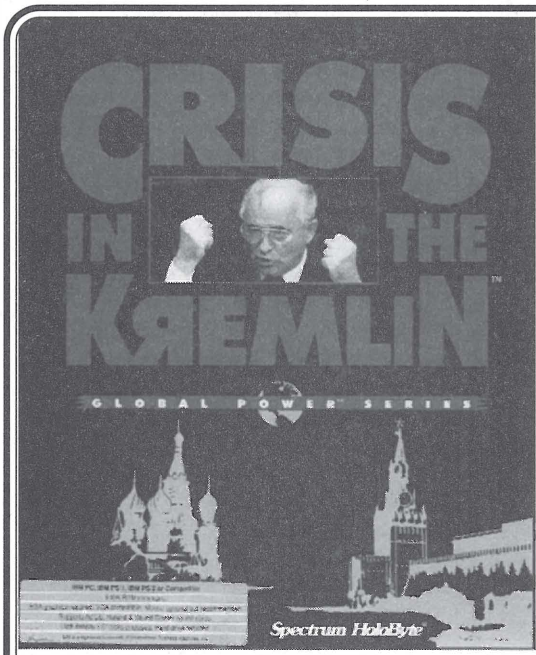
Kr. **295,-**

Flyttbar ramme



For harddisk. Passer inn i diskettstasjonplassen på de fleste PC'er. Passer alle 3,5" halvhøyde IDE harddisker. Alle kabler følger med. Harddisk og kontroller følger ikke med. Ideell for å flytte store datamengder mellom PC'er mm.

Kr. **495,-**



Et nytt fengslende spill til PC fra Micro Prose.

Klarer du å gjøre det bedre en Gorby? Du skal gjennom dette spillet lede Sovjet og verden inn i det 21 århundre.

CRISIS IN CREMLIN er en animert geopolitisk simulator av Sovjet som gir deg mulighet til å styre reformvennlig, med hard hånd eller noe midt i mellom. Du må altså prøve å beholde makten i 30 år. Du blir holdt på tå hev av topp politikere i Sovjet, av TV dekningen som minner deg om de seneste kriser og (ja ingen sa det skulle være enkelt) din egen russiske mor. Lykke til kamerat. Du kommer til å trenge det. Prisen:

Kr. **595,-**

Action Replay for PC



Action Replay som tidligere kun har vært å få til Amiga og Commodore 64, er nå kommet i en PC versjon. Action Peplay er et tilleggskort du putter inn i maskinen med bl.a. en fryserknapp mm.

Passer til PC Du kan "fryse" alle programmer for deretter å:

- Lagre bilde du ser, til diskett.
- Lagre hele programmet i minne til diskett som en standard DOS fil. Denne filen kan innloades igjen uavhengig av Action Replay hardwaren.
- Se på minne med den innebygde maskinkodemonitoren i Hex, Ascii eller assembler.

Ellers inneholder den:

- Innebygget game port for joystick
- En unik "Game-trainer", som kan hjelpe deg å få ekstra liv, eller finne mer ammunisjon ol. i spill.
- En kraftig anti-virus sjekker.
- Slow motion mode, som får programmer til å gå i den farten som passer deg.
- Maskinkodemonitor.

Vår pris Kr. **1290,-**

Skrivere

Star skrivere er av meget høy kvalitet. Derfor nøler vi ikke med å gi hele <u>6 års garanti</u> på alle sine skrivere.



STAR LC-20

En meget populær 9 nålers matriseskriver med høyt prestasjonsnivå. Skriveren kan ta enkeltark eller ark med huller i siden for traktormating. Skriveren er rask med opp til 180 tegn pr. sek. (45 tps. v/ brevkvalitet), og den har mange skrifttyper å velge mellom. Den har også et internminne på 4 kb, som lagrer teksten den skal skrive ut, slik at computeren kan gjøre seg ferdig med utskriften lenge før skriveren har skrevet ut alt. Skriveren egner seg også til å skrive på ark m/gjennomslag.
Skriveren har disse skrifttypene i brevkvalitet: Courier, Sanserif, Orator 1 og Orator 2. Alle skrifttypene kan skrives i kursiv. I listekvalitet har den skrifttypen Sanserif. Skriveren har norsk tegnsett.
Du kan koble til arkmater som ekstrautstyr.
Skriveren benytter sort fargebånd med kapasitet 1 million tegn.
Tilkobling: Centronics parallell.
Printerkabel følger med. Og prisen:

Kr. 2190,-



STAR LC-200 fargeskriver

En populær 9 nålers matriseskriver med høyt prestasjonsnivå. Skriveren kan ta enkeltark eller ark med huller i siden for traktormating. Skriveren er meget rask med opp til 225 tegn pr. sek. (45 tps. v/ brevkvalitet), og den har mange skrifttyper å velge mellom. Den har også et internminne på 16 kb, som lagrer teksten den skal skrive ut, slik at computeren kan gjøre seg ferdig med utskriften lenge før skriveren har skrevet ut alt. Skriveren egner seg også til å skrive på ark m/ gjennomslag.Den kan mate inn ark fra bunn, bak eller topp.
Skriveren har disse skrifttypene i brevkvalitet: Courier, Sanserif, Orator 1, Script og Letter Gothic. Alle skrifttypene kan skrives i kursiv. I listekvalitet har den skrifttypen Sanserif. Skriveren har norsk tegnsett.
Du kan koble til arkmater som ekstrautstyr.
Skriveren benytter sort fargebånd eller fargebånd med 3 farger + sort. Ved utskrift av fargebilder, vil fargene blande seg slik at de dermed viser alle farger.
Tilkobling: Centronics parallell.
Printerkabel følger med. Og prisen:

Kr. 3190,-



STAR LC-24-200

En populær 24 nålers matriseskriver med fantastisk utskriftskvalitet . Skriveren kan ta enkeltark eller ark med huller i siden for traktormating. Skriveren er meget rask med opp til 222 tegn pr. sek. (66 tps. v/ brevkvalitet), og den har mange skrifttyper å velge mellom. Den har også et internminne på 7 kb, som lagrer teksten den skal skrive ut, slik at computeren kan gjøre seg ferdig med utskriften lenge før skriveren har skrevet ut alt. Skriveren egner seg også til å skrive på ark m/gjennomslag. Den kan mate inn ark fra bunn, bak eller topp.
Skriveren har disse skrifttypene i brevkvalitet: Courier, Sanserif, Roman, Script og Prestige. Alle skrifttyper kan skrives i mange varianter: Kursiv, Skygge, Konturskrift, Proporsjonal. Du kan også skrive ut i Halv, Normal, Dobbel og Firedobbel høyde og bredde på skriften. Skriveren har norsk tegnsett. Du kan koble til arkmater som ekstrautstyr.
Skriveren benytter sort fargebånd
Tilkobling: Centronics parallell.
Printerkabel følger med. Og prisen:

Kr. 3990,-

LC-24-200 fargeprinter
Har i tillegg et skriverbuffer på 30 kb og fargebånd med 4 farger.
Printerkabel følger med. Og prisen:

Kr. 4275,-

Commodore MPS 1270

En stillegående blekkskriver fra Commodore. God skjønnskriftkvalitet. 160 tps. og 28 tps. v/brevkvalitet. Oppløsning standard er 96 * 160 dpi. Brevkvalitet er 192 * 180 dpi. Gir god skriftkvalitet ved både tekst og bilder. Både traktor og enkeltark mating.
Centronics parallell interface. Mange skrifttyper: Draft Pica, Draft Elete, NLQ Pica, NLQ Elete og Condenced. Printerkabel følger med. Og prisen:

Kr. 1750,-

Cannon BJ 10e

En meget god blekkskriver med egenskaper som kan sammenlignes med en laserskriver til mye høyere pris. Skrivehodet har over 50 dyser som spruter ørsmå dråper blekk på papiret. Dette gir en oppløsning på hele 360 dpi som er bedre en de fleste laserskrivere. Skrivehastigheten er 83 cps. Skriveren har Centronics parallell interface. Den kan kun ta enkeltark, og en arkmater er å få. Til gjengjeld så er skriveren meget liten og er nesten lydløs i bruk. Printerkabel følger med. Og prisen:

Kr. 3490,-

A4 Ark til printer

A4 ark på bane med traktormatehull i sidene. Eske a 1000 ark.

Kr. 195,-

Etiketter

Etiketter på bane med huller for traktormating. Størrelse 102 x 36 mm.
500 stk.

Kr. 95,-

Commodore PC - Stort utvalg - Lavere priser.



Tilleggsutstyr

Windows 3,0 .... kr. 995,-
Tillegg for fargeskjerm ....kr. 1950,-
Seriell mus m/driver. ....kr. 295,-
Pakke med 30 stk VGA
PC spill ....kr. 750,-
PC pakken med alle program-
mene separat.............kr. 950,-
1 Mb ekstra RAM minne ..kr. 395,-
Joystick ....kr. 195,-
Joystick-kort ....kr. 195,-
SoundBlaster 2,0 ....kr. 1950,-

Commodore har et stort utvalg av PC'er. Her er 3 av de mest populære. Hvis du ønsker andre typer PC, større harddisk eller annet tilleggsutstyr, så kontakt oss, og vi finner den PC'en som passer for deg.

Alle PC'ene som leveres fra oss, kommer med mange omfattende programmer ferdig innstallert på harddisken. Dette er: ✪ Tekstbehandling til skriving av brev etc, ✪ Regnearkprogram for å lage budsjetter, utregninger, husholdnings-regnskap mm. ✪ Databaseprogram for å holde orden på platesamlingen, medlemsregisteret eller alle fødselsdagene i familien mm. ✪ Vi har også installert 10 spill på harddisken. Spillene er av god kvalitet med fin grafikk og lyd. Prisen inkluderer også sort/hvit monitor.

Commodore 386 33

Meget rask, profesjonell IBM kompatibel PC for proffe brukere. Fleksibel og meget kraftig. Nå til en meget gunstig pris:

Kr. 11.450,-

PC'en har :

- 80386 prosessor med 33 Mhz hastighet.
- 50 Mbyte Harddisk
- 1 x 3,5" 1,44 Mbyte diskettstasjon.
- Plass for ekstra diskettstasjon.
- 1 Mbyte internminne.
- 2 x seriell port 9 pin, 1, parallellport for skriver.
- Museport.
- Skjermutgang: VGA, EGA, CGA, MDA og Herkules.
- Sort/Hvit VGA monitor.
- MS DOS 5.0
- Batteriklokke innebygget.

Commodore 386 sx 25

Profesjonell IBM kompatibel PC for proffe brukere. Fleksibel og kraftig. Nå til en meget gunstig pris:

Kr. 8.550,-

PC'en har :

- 80386 sx prosessor med 25 Mhz hastighet.
- 40 Mbyte Harddisk
- 1 x 3,5" 1,44 Mbyte diskettstasjon.
- Plass for ekstra diskettstasjon.
- 1 Mbyte internminne.
- 2 x seriell port 9 pin, 1, parallellport for skriver.
- Museport.
- Skjermutgang: VGA, EGA, CGA, MDA og Herkules.
- Sort/Hvit VGA monitor.
- MS DOS 5.0
- Batteriklokke innebygget.

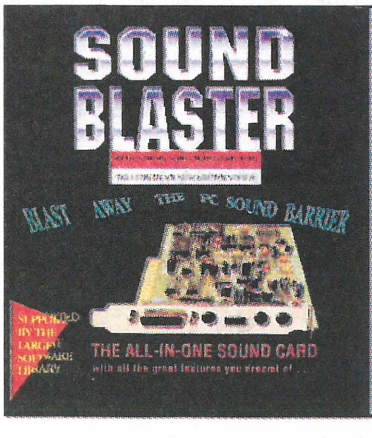
Commodore 386 sx 16

Et rimeligere alternativ til deg som vil inn i den spennende PC verdnen. Nå til en meget gunstig pris.

Kr. 7.990,-

PC'en har :

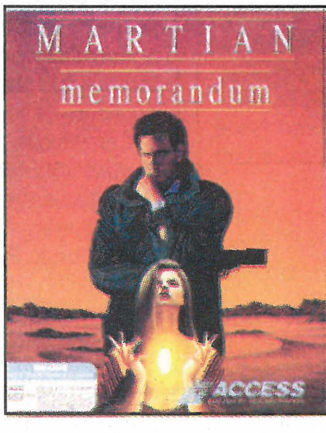
- 80386 prosessor med 16 Mhz hastighet.
- 40 Mbyte Harddisk
- 1 x 3,5" 1,44 Mbyte diskettstasjon.
- Plass for ekstra diskettstasjon.
- 1 Mbyte internminne.
- 2 x seriell port 9 pin, 1, parallellport for skriver.
- Museport.
- Skjermutgang: VGA, EGA, CGA, MDA og Herkules.
- Sort/Hvit VGA monitor.
- MS DOS 5.0
- Batteriklokke innebygget.



Sound Blaser 2,0.

Et meget populært lydkort til PC. Massevis av programmer følger med. Orgel, Talesyntese mm. De aller fleste spill til PC støtter nå lydkort. Og du får en helt ny virkelighet med HI-FI lyd når du spiller. Nå På tilbud:

Kr. 1950,-



MEMORANDUM

Et overdådig multimedia spill for PC. Klarer du å løse gåten? Inneh. 10 stk. 3,5" disker med Over 24 Mb. Støtter de aller fleste lydkort. Animerte snakkende figurer. Meget livaktig grafikk. Krtever minimum 286 og harddisk. Støtter Mus og joustick.

Kr. 545,-

Bestillingsliste.

Kjøp NÅ! Betal siden! Med Kr. 0,- kontant.

Vi har avtale med Handelsfinans og kan tilby følgende: Hos oss kan du nå kjøpe ALT på avbetaling med **Kr. 0,-** kontant.

Her og Nå finansiering.

Kan du svare JA på disse 3 spørsmålene?

1. Jeg/vi er ikke/har ikke vært involvert i inkassosaker og har ikke hatt betalingsproblemer de tre siste år.

2. Jeg er fast ansatt hos min nåværende arbeidsgiver.

3. Jeg er over 20 år og har avtjent/er ikke pliktig militærtjenesten.

Hvis du kan svare **JA** på disse 3 spørsmålene, kan du søke om avbetaling hos oss.

Du får svar i løpet av dagen.

Ring oss, og vi stiller noen spørsmål etter et fastlagt søknadsskjema. Du får som regel svar i løpet av dagen og vi sender deretter skjemaet til deg for undertegnelse og varene blir sendt til deg så fort vi har skjemaet i undertegnet stand tilbake. Således kan du anskaffe deg alt du ser i dette bladet uten å ha et "rødt øre".

Har du Nøkkelkort eller Kjøpekort, så kan du også benytte dette hos oss ved varekjøp.

Alt kan bestilles med kr. 0,- kontant.

Alt du ser i bladet kan bestilles fra oss med 0 kontant finansiering, men for at det skal lønne seg, så bør beløpstørrelsen være over Kr. 2000,-

Effektiv rente på de beløpene som er angitt i eksemplet under er: ca: 100% for kr. 1990,- Ca. 50% for Kr. 5490,- og ca. 38% for Kr. 12.990,-

Som man ser, så er det lavere effektiv rente ved større beløp.

Her er noen eksempler:

Ant. måneders nedbetaling:		3	6	12	18	24
Kr. 1990,-	Månedsbeløp	742	407	255	-	-
Kr. 5490,-	Månedsbeløp	1958	1034	573	420	-
Kr. 12.990,-	Månedsbeløp	-	2377	1286	925	745

Du kan benytte HER & NÅ kort eller Kjøpekort ved betilling fra oss. Navnet vi sender til må være det samme som innehaveren av kortet. Vennligst fyll ut kortnr. og underskrift.

HER & NÅ

FINANSIERING
0,- KONTANT. FRA KR 250,- PR. MND.

Kjøpekortnr.

Underskrift.

- ❑ Ja! Jeg vil abonnere på dette bladet uten diskett. **Kr. 95,-** pr år for 6 nr. inkl. neste nr.
- ❑ Ja! Jeg vil abbonere på dette bladet med diskett. **Kr. 295,-** pr år for 6 nr. og 6 disketter inkl. neste nr. Jeg vil ha diskett til: ❑ Commodore 64 ❑ Amiga ❑ PC 3,5"

Navn

Adresse

Postnr. Sted

Computer ❑ Kassett ❑ Diskett

Kundenr. (Medlemsnr.)
Se bak på bladet.

Meld deg inn i programklubben! Se side 28-29.

- ❑ Ja! jeg melder meg inn i programklubben **C=64** Jeg vil ha: ❑ Kassett. ❑ Diskett.
- ❑ Ja! Jeg melder meg inn i AMIGA klubben **AGATON**
- ❑ Ja! Jeg melder meg inn i PC klubben **PESE** Jeg vil ha: ❑ 5,25" disketter. ❑ 3,5" disketter.

Bestillingsliste Nr. 5-1992

Ant.	Varenr.	Beskrivelse	Pris

Alle varer som du finner i bladet, **kan du bestille her!** OBS! Ikke alle varer i dette bladet har varenr. Det holder om du da skriver beskrivelse og pris. Husk å skriv hvilken maskin du har. Hvis du vil ha bladet komplett, kan du tegne av kupongen og konkurransen. Send det inn til:

DATA-TRONIC

Boks 108
(Gamle Skoklefald veg 65)
1450 Nesoddtangen
Fax. (09) 96 09 01
BBS: (09) 91 69 80
Ordre tlf. (09) 96 00 10

Konkurranser.

MANGE GAVEKORT-PREMIER.

Det er 7 kategorier:

1. Commodore 64 basic
2. AMOS basic for AMIGA
3. Amiga DOS
4. PC DOS
5. PC Basic
6. Bilder. Amiga eller PC (IFF,GIF)
7. Musikk for Amiga. (ST.mod)

REGLER:

Viktig: Alle bidrag til konkurransen må du ha laget selv.
I konkurranse nr. 7. Musikk for Amiga vil vinnermusikken vil komme på disketten som følger med bladet. Musikken må sendes som standard ST modul.
Programmene, som skal trykkes i bladet må ikke være for lange. Listingen bør ikke strekke seg over en maskinskreven A4 side. (Men vi må ha alle bidrag innsendt på diskett.)
Spill, demoer eller programmer som er noe utenom det vanlige, nyttige eller på andre måter visuelt interessant, prioriteres.
Når det gjelder Amos, så husk at bilder, sprites ol. som ligger i bankene, vanskelig lar seg trykke i bladet. Unngå derfor dette,
Hvis du har et program som du mener faller utenfor det som er skissert opp her, så nøl ikke med å sende det inn for det. Vi kan i tilfelle sikkert bruke det i en av programklubbene.
VIKTIG: Skriv navnet ditt og: "Konkurranse nr. 5-92" på disketten du sender oss. Vi må ha programmet innen 1. November 1992. Hvis du ikke rekker å ha bidraget ferdig til denne dato, vil programmet komme i betraktning på neste konkurranse, da vi regner med å ha de samme konkurranse betingelser i flere omganger framover.

PREMIER:
Vinnere vil få programmene sine på trykk i bladet. I tillegg deler vi ut gavekort på Kr. 200,- til det beste programmet i hver kategori. Det er ikke sikkert alle kategorier er representert hver gang. Dette kommer av at vi av og til ikke får inn løsninger som vi synes er gode nok.

```
'********************************
'* Stjerner Oystein Fremmerlid *
'********************************
Screen Open 0,320,256,16,Lowres
Paper 0 : Pen 1 : Curs Off
Flash Off : Cls 0
X=0 : B=0 : L=0
Hide On : Colour 1,$FFF
LABEL1:
Locate ,10
Centre "Star Blink OF-92."
X=Rnd(320) : Y=Rnd(256)
A=Rnd(30)
For T=0 To A Step 1
   Plot X+T,Y,1 : Plot X-T,Y
   Plot X,Y+T : Plot X,Y-T
Next : Play 1,Rnd(6)+90,0 : Wait
Vbl
For T=A To 1 Step -1
   Plot X+T,Y,0 : Plot X-T,Y
   Plot X,Y+T : Plot X,Y-T
Next
Wait Rnd(20)+1
Goto LABEL1
```

Her er første premien i AMOS konkurransen. En rutine som lager stjerner på skjermen. Den er innsendt av: Øystein Fremmerlid, Grendavegen 7, 6100 Volda.

ANDRE PROGRAMMER
Hvis du har laget andre programmer for Commodore 64, AMIGA, eller PC, så kan du selvfølgelig også sende inn disse. Vi deler ut gavekort på opp til Kr. 1000,- for ekstra gode egenproduserte programmer. De beste programmene blir benyttet i programklubben "C=64", "AGATON" eller "PESE" klubben for PC. Vi er spesielt ute etter Commodore 64 programmer.
VINNERNE
På denne og neste side, samt side 34 kan du se vinnerne av konkurransene.

Her er riktig løsning på forrige konkurranse. Den heldige vinneren er:

Stian Herberg
Temtemoveien 39
3053 Steinberg

Gavekort Kr. 200,-
Er underveis.

	1	X	2
1		X	
2	X		
3		X	
4		X	
5			X
6		X	
7		X	
8			X
9		X	
10			X
11	X		
12		X	

Ny Konkurranse:

Vi prøver igjen på nytt i samme stil. Alle svarene kan du som vanlig hente fra dette bladet. Vi trekker ut en premie: Gavekort på Kr. 200,- Svarene må være oss i hende senest 5. September. 1992 for å bli med i trekningen.

1) På hvilken side i bladet selges det komplette profesjonelle rytmesamplinger til Amiga?
   1. Side 15
   X. Side 25
   2. Side 38

2) Selger vi et faktura program for commodore 64 på ?
   1. Kassett
   X. Diskett
   2. Både kassett og diskett.

3) Følger det med noen programmer hvis du kjøper PC fra oss?
   1. Bare spill.
   X. Bare brukerprogrammer.
   2. Både brukerprogrammer og spill.

4) Hva er månedens spill for Commodore 64?
   1. Addams Family.
   X. James Pond.
   2. Epic

5) Selger vi Lottoprogram til Amiga?
   1. Ja
   X. Nei
   2. Kun Tippeprogram.

6) Hva heter den komplette kontorpakken til Amiga?
   1. Superbase.
   X. Mini Office 2
   2. Hjemmekontoret.

7) Selger vi fargebånd til skrivere?
   1. Ja
   X. Nei
   2. Ja, bare til Star skrivere.

8) Hva er Game Gear?
   1. Et lite lomme TV spill med fargeskjerm fra SEGA.
   X. Et nytt spill til Amiga
   2. En turbo som øker hastigheten på spill.

9) Til hvilke maskiner får du spillet Olympic Gold?
   1. Amiga, PC og SEGA
   X. Commodore 64, Amiga og PC.
   2. Bare til SEGA

10) Er det mulig å få 1 Mb chip RAM til Amiga 500?
   1. Nei.
   X. Bare på Amiga 500 +
   2. Ja, med bl.a. 4 Mb RAM utvidelsen 4 Mb-A.

11) Hva koster nå Amiga 500 pakketilbud?
   1. Kr. 3990,-
   X. Kr. 4250,-
   2. Kr. 4450,-

12) Hva koster 3 stk uinnspilte 3 timers videofilm VHS?
   1. 179,-
   X. 189,-
   2. 199,-

	1	X	2
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

Vinner av PC-Basic konkurransen.

Dette er en demo som er skrevet i QuickBasic for PC. Den viser på en fin måte forskjellig grafikkmuligheter.

Quick basic følger med DOS 5,0 og kommer vel til å overta for GWbasic. QuickBasic er desuten raskere og lettere å programere en GW Basic.

Strekene i margen viser hva som må skrives på en linje.

Er innsendt av: Bjørn Danielsen, Vågan, 7220 Sundlandet.

```
PART2:
SCREEN 9
COLOR 15, 0
PRINT "Please wait while i
do my homework."
HEIGHT = 290
W = 4.14159 / 180
D = 90 * 3.14159 / 180
K = .003
DIM A(32), C(32), X(317),
Y(317)
FOR XNEW = 0 TO 639 - 10 STEP2
YNEW = HEIGHT * SIN(W * XNEW +
D) * EXP(-K * XNEW)
YNEW = 340 - ABS(YNEW) - 3:
E = E + 1: X(E) = XNEW + 10
Y(E) = YNEW: X = XNEW + 10:
Y = YNEW
NEXT
CLS
FOR T = 1 TO 15
PALETTE T, 0
NEXT T
FOR T = 1 TO 1000
PSET (INT(RND(1) * 640),
INT(RND(1) * 350)), INT(RND(1)
* 15)
NEXT T
LOCATE 2, 1
PRINT SPACE$(80);
A$ = "LAGET AV BJ¥RN DANIEL-
SEN, 7220 SUNDLANDET"
LOCATE 2,INT(40-(LEN(A$) / 2))
COLOR 2
PRINT A$
GOSUB BARS
PALETTE 9, 8
PALETTE 10, 1
PALETTE 11, 9
PALETTE 12, 11
PALETTE 13, 61
PALETTE 14, 14
PALETTE 15, 63
START2:
FOR T = 8 TO 308
CIRCLE(X(T-3),Y(T - 3)),12,9
CIRCLE(X(T-2),Y(T - 2)),12,10
CIRCLE(X(T-1),Y(T - 1)),12,11
CIRCLE(X(T),Y(T)), 12, 12
IF INKEY$ = " " THEN GOTO SLUTT
I = I + 1
PALETTE I, A(I)
A(I) = C(I + P)
IF I = 7 THEN I = 1: P = P - 1
IF P = 0 THEN P = 21
IF NR = 13 THEN NR = 0
CIRCLE(X(T-3), Y(T - 3)), 12, 0
NEXT T
IF C = 1 THEN C = 0: GOTO
START3
FOR T = 306 TO 6 STEP -1
CIRCLE(X(T+3), Y(T + 3)), 12, 9
CIRCLE(X(T+2),Y(T + 2)), 12, 10
CIRCLE(X(T+1),Y(T + 1)), 12, 11
CIRCLE (X(T), Y(T)), 12, 12
IF INKEY$ = " " THEN GOTO SLUTT
I = I + 1
PALETTE I, A(I)
A(I) = C(I + P)
IF I = 7 THEN I = 1: P = P - 1
IF P = 0 THEN P = 21
IF NR = 13 THEN NR = 0
CIRCLE(X(T+3), Y(T + 3)), 12, 0
NEXT T
C = C + 1: GOTO START2
START3:
CIRCLE (X(306), Y(306)), 12, 0
CIRCLE (X(307), Y(307)), 12, 0
FOR T = Y(308) TO Y(6) STEP -4
CIRCLE(X(308),T + 3 * 4),12, 9
CIRCLE(X(308),T + 2 * 4),12, 10
CIRCLE(X(308),T + 1 * 4),12, 11
CIRCLE (X(308), T), 12, 12
IF INKEY$ = " " THEN GOTO SLUTT
I = I + 1
PALETTE I, A(I)
A(I) = C(I + P)
IF I = 7 THEN I = 1: P = P - 1
IF P = 0 THEN P = 21
IF NR = 13 THEN NR = 0
CIRCLE(X(308),T + 3 * 4), 12, 0
NEXT T
CIRCLE(X(308),T + 3 * 4), 12, 0
CIRCLE(X(308),T + 2 * 4), 12, 0
CIRCLE(X(308),T + 1 * 4), 12, 0
START4:
FOR T = 8 TO 308
CIRCLE(640-X(T-3),Y(T-3)),12,9
CIRCLE(640-X(T-2),Y(T-2)),12,10
CIRCLE(640-X(T-1),Y(T-1)),12,11
CIRCLE(640-X(T), Y(T)), 12, 12
IF INKEY$ = " " THEN GOTO SLUTT
I = I + 1
PALETTE I, A(I)
A(I) = C(I + P)
IF I = 7 THEN I = 1: P = P - 1
IF P = 0 THEN P = 21
IF NR = 13 THEN NR = 0
CIRCLE(640-X(T-3),Y(T-3)),12,0
NEXT T
IF C = 1 THEN GOTO START5
FOR T = 306 TO 6 STEP -1
CIRCLE(640-X(T+3),Y(T+3)),12,9
CIRCLE(640-X(T+2),Y(T+2)),12,10
CIRCLE(640-X(T+1),Y(T+1)),12,11
CIRCLE(640-X(T), Y(T)), 12, 12
IF INKEY$ = " " THEN GOTO SLUTT
I = I + 1
PALETTE I, A(I)
A(I) = C(I + P)
IF I = 7 THEN I = 1: P = P - 1
IF P = 0 THEN P = 21
IF NR = 13 THEN NR = 0
CIRCLE(640-X(T+3),Y(T+3)),12,0
NEXT T
C = C + 1: GOTO START4
START5:
CIRCLE(640-X(306),Y(306)),12,0
CIRCLE(640-X(307),Y(307)),12,0
CIRCLE(640-X(308),Y(308)),12,0
FOR T = Y(308) TO Y(6) STEP -4
CIRCLE(X(6), T + 3 * 4), 12, 9
CIRCLE(X(6), T + 2 * 4), 12, 10
CIRCLE(X(6), T + 1 * 4), 12, 11
CIRCLE (X(6), T), 12, 12
IF INKEY$ = " " THEN GOTO SLUTT
I = I + 1
PALETTE I, A(I)
A(I) = C(I + P)
IF I = 7 THEN I = 1: P = P - 1
IF P = 0 THEN P = 21
IF NR = 13 THEN NR = 0
CIRCLE (X(6), T + 3 * 4), 12, 0
NEXT T
CIRCLE (X(6), T + 3 * 4), 12, 0
CIRCLE (X(6), T + 2 * 4), 12, 0
CIRCLE (X(6), T + 1 * 4), 12, 0
C = 0
GOTO START2
BARS:
L = 6
FOR T = 1 TO 28
IF T < 8 THEN
L = L + 1
LINE(0,L)-(640, L), T
LINE(0,L + 20)-(640, L + 20), T
END IF
READ C(T)
A(T) = C(T)
NEXT T
P = 16
RETURN
DATA 16,02,18,63,18,02,16
DATA 32,04,36,38,36,04,32
DATA 08,01,09,11,09,01,08
DATA 16,02,18,63,18,02,16
SLUTT:
DEF SEG = &HFFFF
BJORN = 0
CALL ABSOLUTE(BJORN)
' BYE! SEE YOU IN OUR NEXT
DEMO.
```

AMIGA 500 plus pakketilbud Kr. 4450,-



Tegneprogram, Musikkprogram, Tekstbehandling, Regneark, Database og 50 supre spill følger med!

AMIGA 500 plus er virkelig **FRAMTIDENS MASKIN** med grafikk (Over 4000 farger) og lydmuligheter (4 lydgeneratorer og stereo samt talesyntese) som langt overgår en vanlig PC. Det er standard 3,5" diskettstasjon og 1 Mb minne innebygget som umiddelbart kan utvides til 2 Mbyte i et hendig rom under maskinen. Harddisk eller CD ROM spiller og/eller 3 ekstra diskettstasjoner kan tilkobles. Man kan utvide minnet med totalt 8 Mb. Maskinen leveres med Workbench 2,0 som gjør arbeidet med maskinen til en lek. En meget avansert "spille computer" som med skriver og harddisk kan forvandles til en avansert kontormaskin.

Alt dette følger med:

TV modulator • Mus • Musmatte • Joystick • 10 disketter • Utrolig mange programmer følger gratis med. Se her: • Tegneprogram • Muskikkprogrammet MED 3.10 der du kan lage egen proffesjonell musikk • Tekstbehandling • Regneark • Database og • 50 supre spill av meget god kvalitet • Brukermanual • Systemdisketter.

Følger med til både Amiga 500, Amiga 500 plus og Amiga 600.

Amiga 500 i steden??

"Den gamle" Amiga 500 med Workbench 1,3 - 512 K minne og ellers den samme programpakken som følger med til Amiga 500 plus.

kr. 4250,-



CD-spilleren som kan alt!

CDTV er verdens første "interaktive multimediamaskin" til hjemmebruk. CDTV er en kombinasjon av CD spiller og datamaskin, og kan kobles til både TV og stereoanlegg. Det følger med et unikt norsk leksikon CAPLEX når du kjøper CDTV. Leksikonet inneholder foruten tekst og bilder som på et vanlig leksikon, også lyd, som hjelper deg en god del i forståelse av emnet du måtte ønske å utforske.

Nå med tastatur, diskettstasjon og mus.

Med tastatur, diskettstasjon og mus blir CDTV dessuten kompatibel med Amiga 500 med 1 Mb RAM. CDTV regnes også som blant de beste CD spillere på markedet og kan spille vanlige CD plater direkte på dit eget stereoanlegg. Prisen:

CDTV m/fjernkontroll og CAPLEX leksikon.

Kr. 6450,-

CDTV komplett med fjernkontroll, CAPLEX, tastatur, diskettstasjon og mus.

Kr. 7950,-



1085 S Fargemonitor

Monitor som passer til Amiga 500. Den har innebygde stereohøytalere og forsterker.

Kr. 2890,-

AMIGA 600 pakketilbud Kr. 4450,-

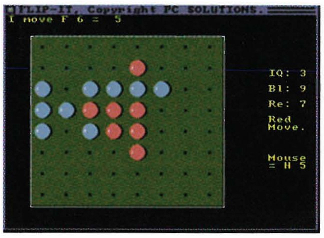
Fakta om Amiga 600!

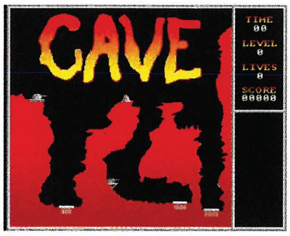
Fremtidens Amiga er her! Med en videreføring av Amiga 500 plus. Selv om Amiga'en inneholder mer, så er den mindre en sin lillebror, Amiga 500. Talltastaturet på høyre side er tatt bort, og den er blitt kortere både i bredden og i dybden. Ellers er den programkompatibel med Amiga 500 plus. Joystick-inngangene er flyttet til høyre side, og er dermed lettere tilgjengelig. Den har en innebygget harddisk kontroller, og harddisk kan derfor tilkobles for en rimelig penge.

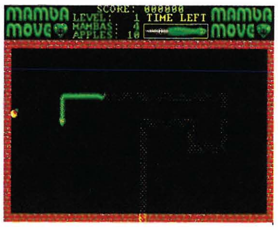
Se på disse spesifikasjonene:

- 1 Mb RAM innebygget. Kan utvides til 2 Mb CHIP RAM internt.
- Innebygget TV modulator.
- Innebygget 3,5" diskettstasjon.
- Kickstart og Workbench 2.0
- Lyd: 4 kanalers stereolyd i 9 oktaver.
- Tilkoblingsport for de nye PCMCIA kortene som også fin nes på CDTV.
- Innebygget harddisk-kontroller
- Plass til Innebygget harddisk.
- Kan også kobles til VGA monitor med flimmerfri interlaced mode.
- Støtter opp til 1280 x 512 punkter skjermoppløsning.

Ellers har Amiga 600 selvfølgelig alle de "vanlige" tilkoblingene som parallellport for skriver, seriellport for modem etc, disketstasjontilkobling osv. Mus, Workbenchdisketter og brukerveiledninge følger selvfølgelig også med.









Alt dette følger med:

- Mus.
- Musmatte.
- Joystick.
- 10 disketter.
- Utrolig mange programmer følger gratis med. Se her:
- Tegneprogram.
- Muskikkprogrammet MED 3.10 der du kan lage egen proffesjonell musikk.
- Tekstbehandling.
- Regneark.
- Database.
- 50 supre spill av meget god kvalitet.

1 Mb ekstra RAM til Amiga 600

Kr. 950,-

Velg med eller uten harddisk innebygget.

Det finnes 2 versjoner av Amiga 600. Med eller uten harddisk. Vår pakketilbudspris uten harddisk:

Kr. 4450,-

Pakketilbudspris med harddisk på 20 mb:

Kr. 5650,-

FLEST SPILL MED SEGA



SEGA 16 bits maskin er kjent som markedets mest avanserte. Gjengivelsen av lyd, bilder og farger er helt utrolig.

SEGA er også kjent for en annen viktig ting; spillene! Du får overlegent flest spill med SEGA, ingen annen maskin kan oppvise maken. Over 100 forskjellige titler med alt fra spenning og sport til eventyr og gøy.

Stikk innom din nærmeste SEGA forhandler og ta en titt, alt blir nemlig bedre på SEGA.



Spill med SEGA det er mega

MarkedsPlan

PlayMix Markedsføres av BRIO® PlayMix 3170 SEM, Tlf.:033-32 700